START

ACTION GAMES

AÑO 2 Nº 17 - OCTUBRE 1993

ACTION GAMES:
No hay con que darle. Porque la guerra de los 16 bit ya comenzó y nosotros te mandamos información desde el frente de batalla. Los datos que te pasamos son totalmente imparciales ya que Action es una revista independiente que no pertenece a una marca de videojuegos. La mejor forma de ayudar a los gamemaníacos a elegir entre una máquina y otra es mostrar sus videogames. Cuántos más sean, mejor. ¿Quién ganará? Tu decisión es la que cuenta.

Este es el código de puntaje que utilizamos







POBRE REGULAR BUENO OPTIMO

SUPER NES

NINTENDO

MEGA DRIVE

MASTER SYSTEM

PC

ARCADES

SHOTS

EL MERCADO

PIONEER PATEO EL TABLERO Y LANZO UN EQUIPO ALUCINANTE. PERO SEGA Y NINTENDO TAMBIEN ANUNCIAN NOVEDADES.

PIONEER VA A REVOLUCIONAR EL MERCADO



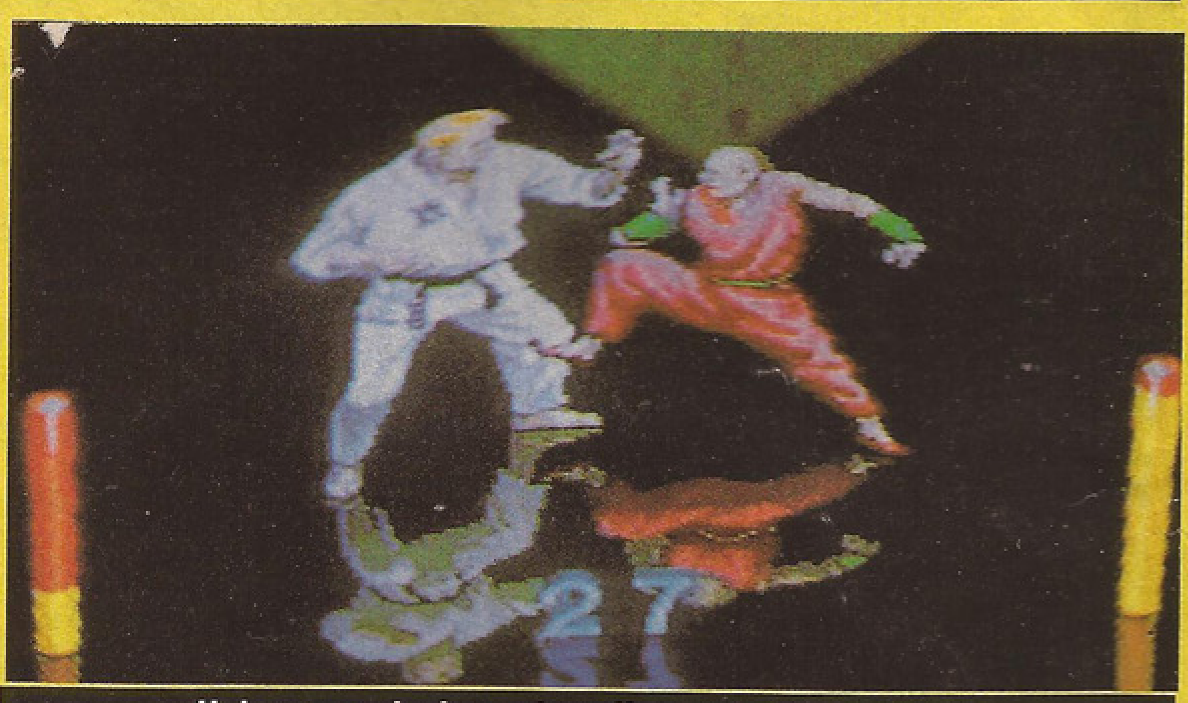
El equipo de Pioneer: simplemente revolucionario

Verdadera bomba. Pioneer ya hizo una demostración con el prototipo de su sistema integrado de CD ROM/Audio/Video/Game/PC. O sea, un único aparato con todas las funciones. Se producirán juegos exclusivos para el equipo. Y qué juegos: los actores y los escenarios serán reales, o sea, hechos a partir de películas. Tendrán tanta memoria que será necesario grabarlos en discos de 12 pulgadas (el tamaño de los LP). Y lo más alucinante viene ahora: será totalmente compatible con los juegos en CD para PC, pudiendo también rodar los de Sega y Nintendo. ¿No es lo máximo?

Pero todo esto de rodar los juegos de Sega y Nintendo todavía no es oficial, ¿eh? Esta novedad de Pioneer tiene todo para revolucionar el mercado del CD ROM, poniendo todo patas arriba.

La presentación del prototipo fue hecha solamente para la prensa japonesa, que se quedó boquiabierta. En las próximas ediciones, detallaremos más las características técnicas del equipo. No te lo pierdas.

NUEVO ARCADE HOLOGRAFICO DE SEGA



Holosseum: lucha en tres dimensiones, ganadora.

¿Querés saber cuál es la última palabra en juegos de lucha, en el Japón? Es el arcade Holosseum, de Sega, que utiliza la fantástica tecnología de las imágenes holográficas. La holografía es un sofisticado sistema que genera imágenes en tres dimensiones a partir de modelos reales. Para explicarnos mejor: es capaz de reproducir la imagen de personas, animales y objetos tridimensionalmente, de una forma tan perfecta que hasta parece que se los puede tocar.

Sega utilizó la holografía en un arcade por primera vez en el mundo, para hacer Time Traveler. Ahora, el fabricante repite la dosis con la gran fiebre del momento: juegos de lucha. En Holosseum, los jugadores controlan dos personajes que luchan al estilo de Street Fighter. Pero no es solamente en las imágenes que el nuevo arcade resulta genial: los que ya lo jugaron garantizan que el sonido también es impresionante.

Por ahora, la nueva máquina está en los centros de diversión del Japón. Pero enseguida debe aparecer en los Estados Unidos, y después por estas tierras.

STREETMANIACOS: AHORA, MUÑEQUITOS

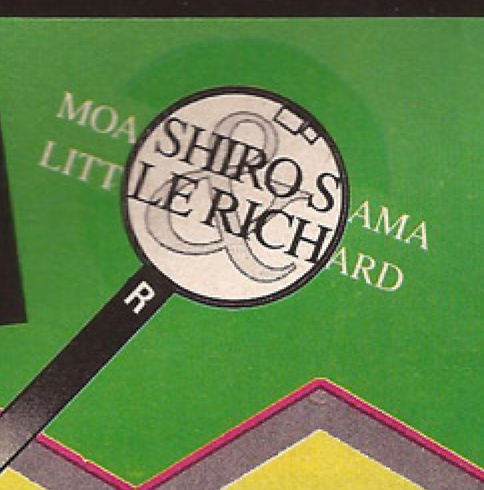


Chaquetas, figuritas, adhesivos, camisetas, CDs, etc., etc. Después de todo esto, Street Fighter 2 vuelve a ser novedad en los comercios japoneses con una irresistible colección de muñequitos. Vienen en tres versiones: una del tipo estatuilla, para ser pintada con pintura especial; una del tipo articulado, en que podés poner a los personajes en la posición en que quieras; y la última en que el muñequito, movido por pilas, da un golpe y su grito de guerra. Las dos primeras versiones tienen precios que van de 10 a 15 dólares y un tamaño medio de 7 cm. de altura. Los muñequitos serán exportados a los EE.UU.

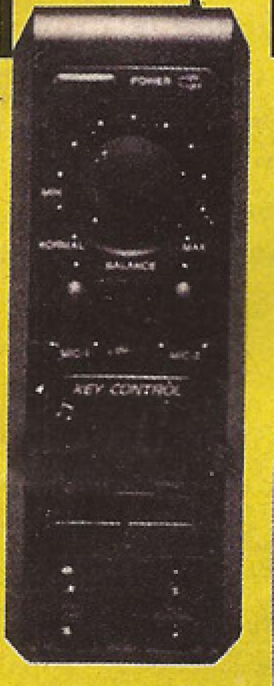


ESTA QUE ARDE





KARAOKE, UN NUEVO ACCESORIO PARA ALEGRAR AL MEGA CD



El Mega CD Karaoke permite cambiar las músicas y efectos sonoros de los games

Sega está presentando, en el Japón, un nuevo accesorio para que los dueños del Mega CD puedan practicar el karaoke. El aparato posee memorias internas que graban músicas, voces y efectos sonoros. Después, sólo hay que mezclar y tocar como uno quiera. Otra característica genial del aparato es que permite divertirse con los propios juegos del Mega CD, como por ejemplo cambiar las músicas, los efectos sonoros o hasta incluso poner voces en la pista sonora. El precio varía de 250 a 300 dólares en esta fase de la presentación, pero debe disminuir con el tiempo. La expectativa de Sega es que el Mega CD "on Karaoke" ayude a aumentar las ventas de la consola CD en el Japón. La empresa no informó si el nuevo accesorio será compatible con el Sega CD estadounidense y mucho menos si será o no presentado en los EE.UU.

POR FIN NINTENDO DEFINE A SU CD ROM

Confirmado: Nintendo no va a lanzar un CD ROM de 32 bits. Será de 16 bits solamente, pero con una capacidad y rapidez de procesamiento superiores a la performance normal de 16 bits. La presentación puede ser hecha a final del año. Y es más: su primer juego será la versión en CD de Star Fox. ¡Alucinante, man!

EL FIN DE LA NOVELA

STREET FIGHTER 2 CHAMPION EDITION SALIO PARA MEGA EN JUNIO EN LOS EE.UU.

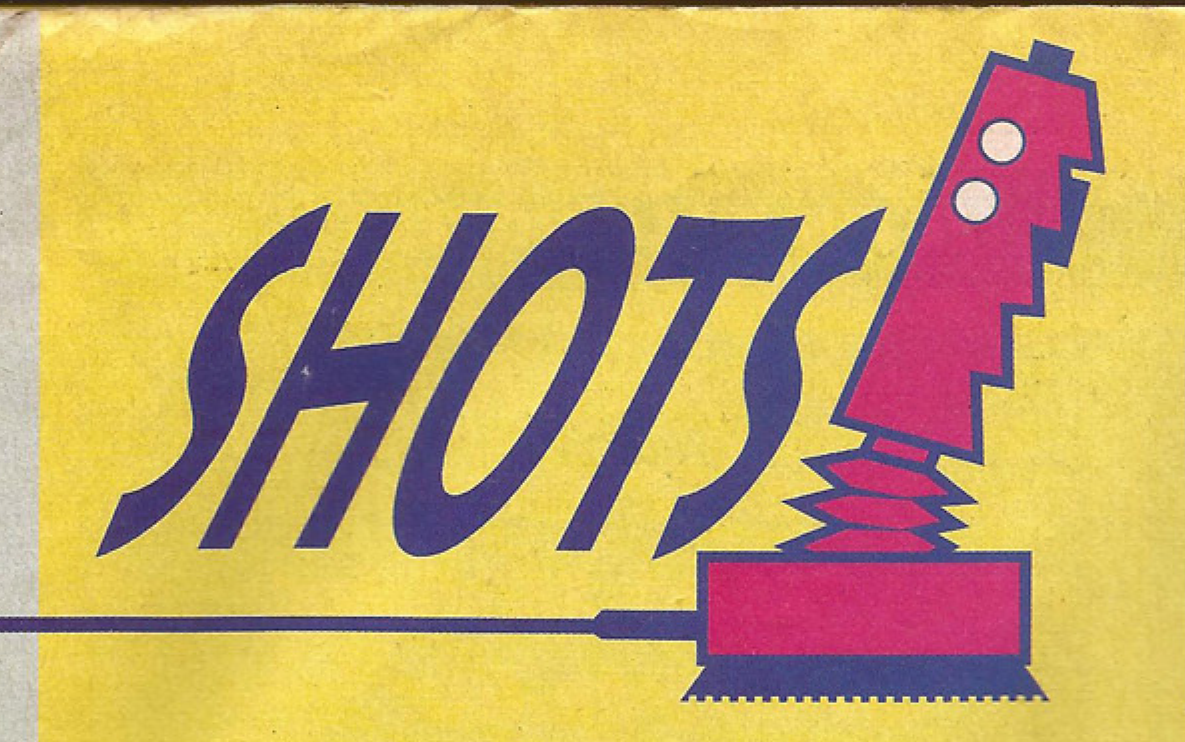
Megamaníacos impacientes, llegó la hora de gritar de alegría. Ahora sí... Street Fighter 2 : Champion Edition salió en cartucho para Mega Drive. Capcom prometió el game para junio. Esto en los EE.UU. En el Japón la historia es diferente. En este exacto momento, mientras vos leés estas líneas, el game ya está circulando por ahí. Vas a poder jugar con los ocho luchadores y con los cuatro jefes, en una versión absolutamente fiel al Champion Edition de los arcades. Es una fiesta absoluta. Sólo para que se te vaya haciendo agua a la boca: el game tiene el doble de golpes de la versión de Super NES, que ya era rebuena.

Esta presentación espectacular sella el acuerdo entre Sega y Capcom. En el Japón y los EE.UU., las dos empresas están enviando, por correo, una tarjeta a la prensa, anunciando el trabajo en conjunto. En la tarjeta, Mega Man, el primer héroe de Capcom, aparece estrechando la mano de Sonic, el ídolo de Sega.

Con esto, Capcom, que sólo producía games para las consolas Nintendo, va por el mismo camino de Konami y de Electronic Arts. Esta última, la mayor softhouse de los Estados Unidos, sólo hacía games para Sega desde su creación, hace años. Pero en el segundo semestre del año pasado dejó la exclusividad de lado y comenzó a hacer games para Super NES. Desert Strike y NHLPA Hockey 93 marcaron su bautismo. Konami, que sólo hacía juegos para Nintendo, tampoco quedó chupándose el dedo y comenzó a producir games para Mega Drive. Sunset Riders y Tiny Toon fueron los dos primeros.

SEGA CERRO ACUERDO CON CUATRO GRANDES SOFTHOUSES

Ahora va en serio. Sega selló un acuerdo para la producción de juegos con cuatro gigantes del mercado japonés. Se trata de Konami, la más poderosa productora de games del país; Electronic Arts y Game Arts, célebres fabricantes de juegos para PC; y Masnya, pionera de la producción de games en CD ROM. Pero hay más... Sega va a tener juegos realucinantes gracias a estas asociaciones. Sus socias darán toda la prioridad a los juegos en CD. Sega apuesta a que en cinco años los cartuchos habrán desaparecido del mercado japonés. Los gamemaníacos de allá sólo van a querer juegos en CD...



SEGA VIENE CON TODO

SEGA: ARRASANDO EN LOS ESTADOS UNIDOS

Sega está haciendo un papel rebueno en los Estados Unidos. Recientemente, la empresa divulgó el resultado de sus ventas en los EE.UU.: 4 millones de consolas Genesis, 900.000 Game Gear y 200.000 Sega CD. Según Alfred Nielsen, director de Marketing de Sega of America, las ventas en todo el mundo fueron muy bien. En 1992 se duplicaron las de 1991.

"Cerramos el año 92 con el liderazgo del mercado norteamericano de 16 bits. Tenemos 56% contra 44% de Nintendo," afirma Nielsen. También, según él, Sega vendió 4,5 millones de cartuchos para 16 bits más que Nintendo. "Nuestro videogame está en 28% más hogares norteamericanos que el Super NES," asegura.

Nielsen se muestra muy optimista con el futuro de Sega en 1993. Entre los nuevos juegos, los más destacados serán Sonic 3 para fin de año, Street Fighter 2 Champion Edition (en junio) y Jurassic Park, game de la línea "dinomaníaca" inspirado en la película de Steven Spielberg. También apuesta al éxito del Activator, accesorio que transporta los movimientos del cuerpo del jugador hacia adentro del game, y que será presentado en los próximos meses.

Finalmente, el director de Sega dejó a todo el mundo haciéndose agua a la boca al hablar del revolucionario accesorio que está siendo desarrollado para el Mega Drive: el casco de Realidad Virtual. El proyecto todavía es tan nuevo que no recibió nombre. Con pantallas de cristal líquido en su interior, el casco proyectará imágenes de los juegos directamente a los ojos del usuario. Nielsen prevé que el costo del accesorio andará por los 200 dólares, lo que es muy barato para un equipo de RV. No dijo cuándo será presentado el nuevo juguete. Top Secret, por supuesto.



¡¡¡Activator: un superaccesorio que te quitará el aliento, literalmente!!!

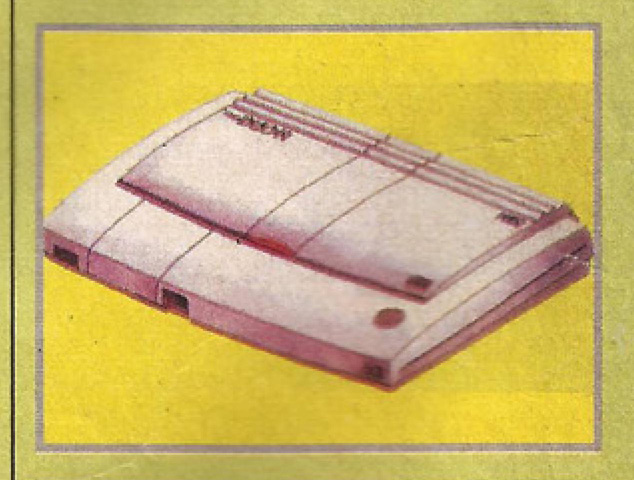
Menacer: la pistola que da un recurso más al Mega Drive

NEC PRESENTA LA NUEVA CONSOLA

Nec está con todas las pilas. En agosto de este año, presentó en Japón una nueva versión de su PC Engine: el Turbo Duo R. La nueva versión del videogame tendrá un precio menor que el actual (costará, aproximadamente, 250 dólares), pero, a pesar de eso, sus recursos serán más sofisticados. Será capaz de rodar cartuchos con hasta 33 Mega, procesar imágenes vectoriales (tipo Star Fox) y dar cuenta de RPGs en CD con más de 2 Gigabits de memoria. Y también va a poder rodar juegos con gráficos tipo dibujo animado. La consola es repoderosa, hermano.

Así como su antecesor, el Turbo Duo R viene configurado para rodar tanto cartuchos como CDs. Pero, para el final del año, deberá ganar un accesorio inédito: el drive de LD ROM, un "super CD" con el tamaño de los long-plays de vinilo. Imaginate lo que cabe en un disco de este tamaño...

Además de una capacidad de memoria mucho mayor, los LD ROM permitirán mayor interacción del jugador con el game. Cyber City, My Home y Mad Dog McCree serán los primeros títulos que saldrán para el nuevo formato. ¡Grande, NEC!



El proyecto del Turbo Duo R de NEC: ya con entrada para el LD ROM.

S H O T S

LA EMPRESA DUPLICO LAS VENTAS. DICE QUE ENCABEZA EL MERCADO NORTEAMERICANO DE 16 BITS Y YA HABLA DE EQUIPOS DE REALIDAD VIRTUAL. EN EL JAPON, NEC Y SNK ANUNCIAN NOVEDADES.

EL DIA EN QUE CAPCOM SE EQUIVOCO

Capcom es una de las mejores y más expertas productoras de software del planeta. Todo lo que hace se convierte en oro. Pero cualquiera da un tropezón en la vida... y la empresa tuvo que comerse un fracaso. Fue con la presentación de una serie de LVD (discos láser de audio y video) sobre la historia del videogame. Los discos mostraban la evolución de los diversos sistemas y juegos desde el comienzo, en los tiempos de Atari. A pesar del precio de 35 dólares, que es barato para los japoneses, los discos se vendieron mal y Capcom terminó la colección en el volumen 7. Motivo: los consumidores encontraron que había demasiado "favoritismo" con los juegos de Capcom.



Tapa del LVD con la historia de los videogames: no gustó.

UNA TV CON SUPER FAMICOM EMBUTIDO

Sharp ya produjo varios tipos de chips para los juegos de Nintendo. Pero las dos empresas resolvieron presentar en el Japón una mezcla de sus principales productos: un televisor de 14 pulgadas con el Super Famicom embutido. El aparato tiene sonido estéreo, viene con dos joysticks y un cartucho. Pero cuesta cerca de 500 dólares. Para los japoneses, sale más barato comprarlos separadamente.

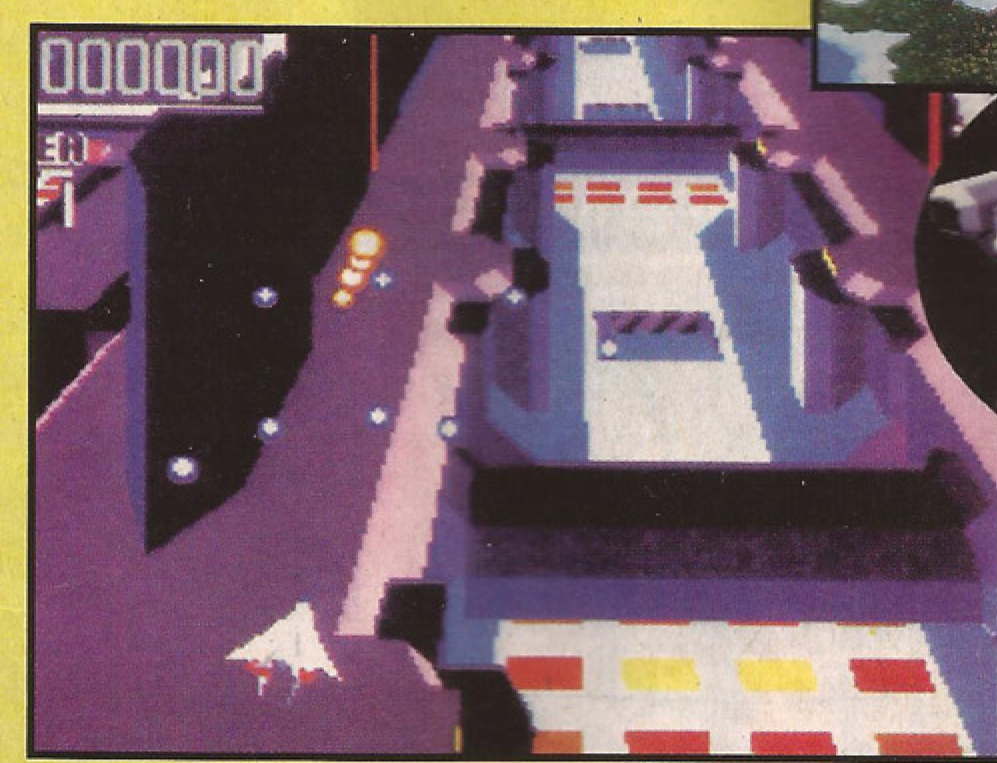
SILPHEED, UN RIVAL PARA STAR FOX

Aquí va la respuesta de Sega a Star Fox, la increíble aventura espacial del Super NES: Silpheed. El juego ya fue presentado en Japón para Mega CD: es una bomba, y está llevando a los japoneses a la locura. Nec va a presentar, también, una versión del game para su PC Engine.

Silpheed es una odisea espacial con un concepto semejante al de Star Fox. El game muestra habilidades del Mega CD que, hasta ahora, ningún otro juego había usado. Para comenzar, la paleta de colores tiene 4.096 tonos diferentes (contra 256 de Star Fox). La respuesta del game a los comandos es superrápida. Pista sonora: heavy metal del bueno.

El game chorrea efectos de imágenes tridimensionales. Pero, en lugar de usar gráficos poligonales, como el Star Fox, Silpheed utiliza gráficos complejos. Esto hace que los detalles del escenario, como las montañas, sean recortados, redondeados o irregulares, exactamente como los hizo la Madre Naturaleza. Son necesarios miles de cálculos para colocar estos escenarios en movimiento, además de una memoria bestial. Por eso, se estima que el disco tiene 1 Gigabit.

Para los felices jugadores, Silpheed es un game de alto desafío. Tiene varias fases, divididas en áreas. Entre una fase y otra hay una secuencia animada para entrar en clima. El juego ofrece varias configuraciones de nave y armamentos. Podés elegir hasta de qué lado de la nave querés colocar el arma. ¡Super, man! Pero no pienses que el juego también es una pavadita: es redifícil y complicado. Desafío en altas dosis.



Dos de los escenarios de Silpheed y dos naves, jefazos del game que está enloqueciendo a los japoneses.



SNK CEDE SUS JUEGOS

SNK, creadora del videogame Neo-Geo y de juegos geniales para arcades, es una softwarehouse muy respetada en Japón. Esta empresa está cediendo sus derechos de producción de sus juegos a otros dos capos del mundo de los games: Sega y Nintendo. Fue así que los "fans" del Super NES y Mega ganaron versiones de Fatal Fury, un clásico de éxito de SNK.

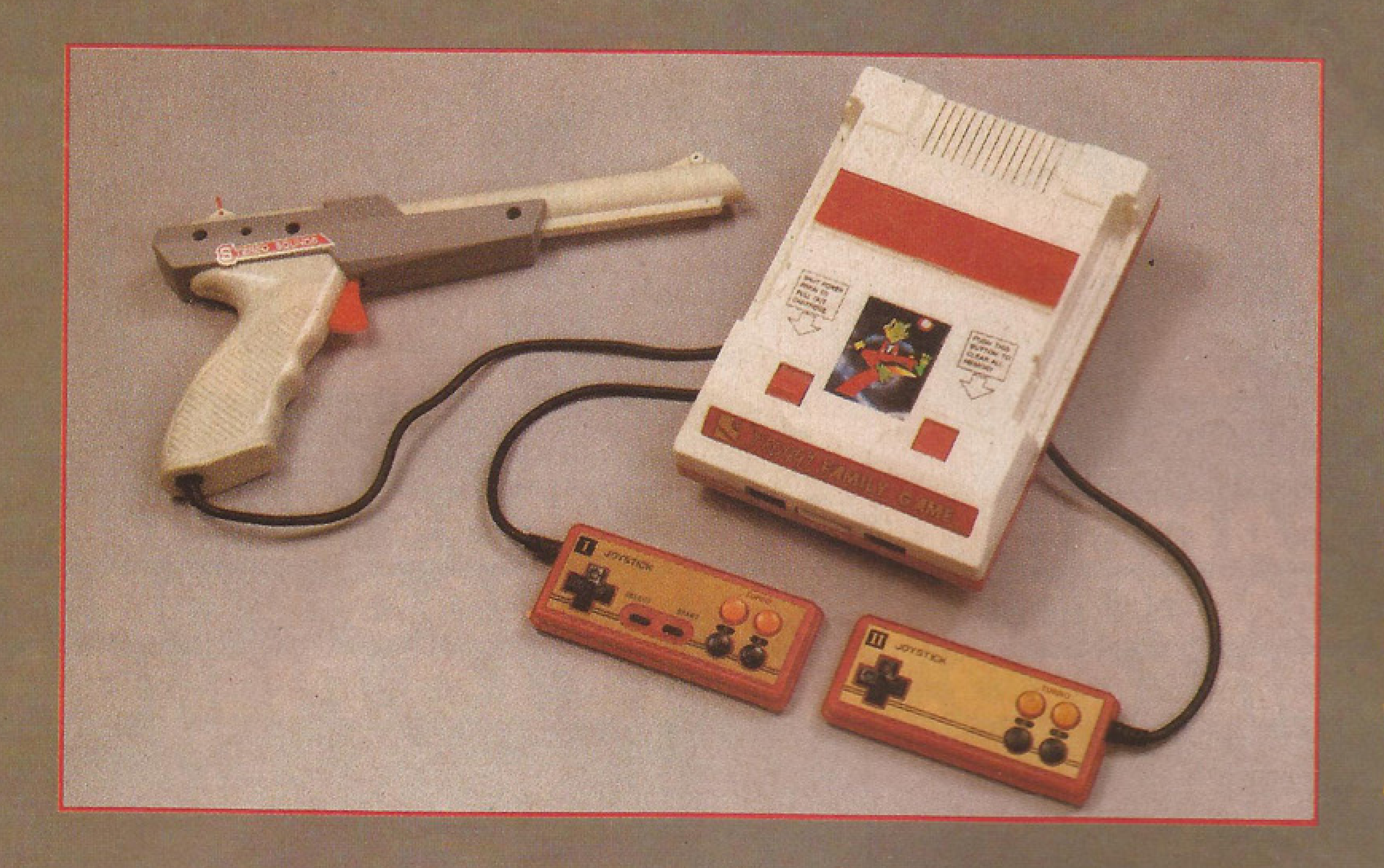
La última licencia cedida por SNK fue para Nintendo, que ya está produciendo Art of Fighting y Fatal Fury 2 para el SNES.

Y no pasará mucho antes de que Sega consiga también estos juegos.

Hasta ahora, SNK está cediendo sus derechos a las dos, pero está muy atento a la calidad del trabajo de cada una. Es que piensa dar exclusividad y algunos otros privilegios a la empresa que haga las mejores versiones de sus juegos.

SE VIENE MORTAL KOMBAT 2

Nuevas versiones del sangriento Mortal Kombat saldrán en los próximos meses para Super NES, Mega Drive y Sega CD. Pero la primera consola que tendrá Mortal Kombat 2 será la Neo-Geo, o mejor dicho, el CD ROM del Neo-Geo (llamado Neo CD). El juego salió en Japón a finales de mayo. Para que te hagas el bocho: ¡serán 2 Gigabits de memoria! Recordemos para los distraídos que Gigabit es mil veces mayor que Megabit. Están programados otros clásicos para la presentación del Neo CD: Art of Fighting y World Heroes. Lástima que son tan pocos los felices dueños de un Neo-Geo por estas tierras...



FROGGY®

Lo podés conectar directamente a tu televisor. Viene con sistema Pal N de origen y joysticks desconectables

FROGGY®

BLACK STAR

Antena, Control Remoto. Increíble calidad de imagen y sonido.Toda la nitidez, color y definición. Una estrella con brillo propio en video games.



FROGGY®

GENIECOM

Auriculares. Antena. Control Remoto. Con un "genio" incorporado que te permite potenciar todos los juegos usando cartuchos comunes. Más vidas, más disparos para una diversión genial.

TOP TEN

ESTE ES EL RANKING QUE VOS ELEGISTE. LLAMA Y CONCURSA VOTANDO POR TU JUEGO PREDILECTO. NO TE LO PIERDAS.

SUPER NINTENDO

1º .... STREET FIGHTER 2
2º .... STAR FOX
3º .... MORTAL KOMBAT
4º .... SUPER MARIO WORLD
5º .... TORTUGAS NINJA 4
6º .... FATAL FURY
7º .... FINAL FIGHT
8º .... BATMAN RETURNS
9º .... TINY TOON
10º .... CORRECAMINOS

MEGA DRIVE

1º .... SONIC 2
2º .... STREETS OF RAGE 2
3º .... FATAL FURY
4º .... SONIC
5º .... TERMINATOR 2
6º .... STREETS OF RAGE
7º .... WORLD OF ILLUSION
8º .... PIT FIGHTER
9º .... GOLDEN AXE
10º .... QUACK SHOT

WINNER DE SEPTIEMBRE

Gabriel Gallegos, de Santa Fe

Concursá por una remera *Action Games* obsequio de Editorial Quark

WINNER DE SEPTIEMBRE

Juan Urtianello, de Capital

Concursá por una remera *Action Games* obsequio de Editorial Quark

El próximo TOP TEN se realizará con los votos recibidos hasta el 9 del corriente mes. A los que llamen con posterioridad se le computará el voto para el siguiente TOP TEN.

LLAMA DE LUNES A VIERNES

ACTION GAMES

JUNTO A LOS MEJORES

GAME BOY

1º	SUPER MARIO LAND
2º	TINY TOON
3º	OPERACION C
4º	TORTUGAS NINJA 2
5º	MORTAL KOMBAT
6º	TERMINATOR
7º	MEGAMAN 3
8º	BATMAN
9º	BATTLETOADS
10º	NIGEL MANSELL

WINNER DE SEPTIEMBRE

Darío R. Fallas, de Ramos Mejía

Concursá por una remera *Action Games* obsequio de Editorial Quark

GAME GEAR

1º	SONIC 2
2º	ALIEN 3
3º	SONIC
4º	SHINOBI
5º	PRINCE OF PERSIA
6º	STREETS OF RAGE
7º	OUT RUN
8º	BATMAN RETURNS
9º	CASTLE OF ILLUSION
10º	SUPER MONACO G.P.

WINNER DE SEPTIEMBRE

Pablo L. Passera, de Loma Hermosa

Concursá por una remera *Action Games* obsequio de Editorial Quark

- SI NO TENES TELEFONO PODES MANDAR EL CUPON DEL TOP TEN SIN TELEFONO.
- SE PUEDE VOTAR UNA SOLA VEZ POR MES Y A UN SOLO TOP TEN.

DE 17 a 18hs AL 951-6239

TOP TEN

ESTE ES EL RANKING QUE VOS ELEGISTE. LLAMA Y CONCURSA VOTANDO POR TU JUEGO PREDILECTO. NO TE LO PIERDAS.

NINTENDO

1º .... SUPER MARIO 3
2º .... STREET FIGHTER 2
3º .... STAR WARS
4º .... FELIX
5º .... LOS PICAPIEDRAS
6º .... MEGA MAN
7º .... THE SIMPSONS
8º .... TINY TOONS
9º .... BATTLETOADS
10º .... GOAL 2

MASTER

1º .... SONIC 2
2º .... SONIC
3º .... TERMINATOR
4º .... TAZMANIA
5º .... ALIEN 3
6º .... GOLDEN AXE
7º .... ASTERIX
8º .... TOM & JERRY
9º .... CASTLE OF ILLUSION
10º .... SHADOW DANCER

WINNER DE SEPTIEMBRE

Nicolás G. Mirandello, de La Matanza

WINNER DE SEPTIEMBRE

Carlos G. Quinteros, de Córdoba

Concursá por una remera *Action Games* obsequio de Editorial Quark

Concursá por una remera *Action Games* obsequio de Editorial Quark

El próximo TOP TEN se realizará con los votos recibidos hasta el 9 del corriente mes. A los que llamen con posterioridad se le computará el voto para el siguiente TOP TEN.

LLAMA DE LUNES A VIERNES

ACTION GAMES

JUNTO A LOS MEJORES

FAMILY

1º	STREET FIGHTER 3
2º	SUPER MARIO 3
3º	GOAL 2
4º	LOS PICAPIEDRAS
5º	BATTLETOADS
6º	TINY TOON
7º	DOUBLE DRAGON 3
8º	PRINCE OF PERSIA
9º	STAR WARS
10º	MEGA MAN 4

PC

1º	MONKEY ISLAND
2º	MONKEY ISLAND 2
3º	INDIANA JONES 4
4º	MANIAC MANSION 2
5º	PRINCE OF PERSIA
6º	OUT OF THIS WORLD
7º	WING COMMANDER
8º	PRINCE OF PERSIA 2
9º	PREHISTORIK
10º	FALCON 3.0

WINNER DE SEPTIEMBRE
Gabriel M. Gentilbomo, de Capital

WINNER DE SEPTIEMBRE
Roy Gava, de Marcos Paz

Concursá por una remera *Action Games* obsequio de Editorial Quark

Concursá por una remera *Action Games* obsequio de Editorial Quark

- SI NO TENES TELEFONO PODES MANDAR EL CUPON DEL TOP TEN SIN TELEFONO.
- SE PUEDE VOTAR UNA SOLA VEZ POR MES Y A UN SOLO TOP TEN.

DE 17 a 18hs AL 951-6239

Cool World

Cool World, la película, fue un gran éxito en los Estados Unidos el año pasado. Con una loquísima mezcla de personas y dibujos animados, trae a la sensual Kim Basinger en un escenario muy colorido. A pesar del éxito, la película no gustó a la crítica especializada y no ha llegado todavía por aquí. Seguramente la podremos ver pronto en video.

El argumento de la película es loquísimo y original: mandar humanos a un mundo imaginario, de dibujos animados. Los "doodles" son seres animados y los "noids" son los humanos. El problema de la película es que los actores luchan con el dibujo. Pero vamos a olvidarnos del cine. La softhouse Ocean encaró el desafío de hacer un game basado en Cool World. ¡Y no nos decepcionó!

Mundos en Armonía

Si en la película los dos mundos no se entendían muy bien, en el game las cosas van sobre ruedas. Con los gráficos impresionantes, música rebuena y desafío inteligente, Cool World es uno de los mejores games que ha hecho Ocean hasta ahora. Pero tenés que usar la cabeza para entender lo que tenés que hacer en cada etapa del juego. La acción es variada y los escenarios son más creativos que el 99% de los games que andan por ahí.

A pesar de ser genial, Cool World puede frustrar un poco al comienzo, porque es super difícil. Te vas a pasar un buen tiempo hasta que te acostumbres a los mundos de este dibujo animado diferente. Pero no va a ser en vano. Cool World es uno de los games más interesantes presentados este año para Super NES.

COOL WORLD / Ocean

Acción — 8 Mega — 1 jugador

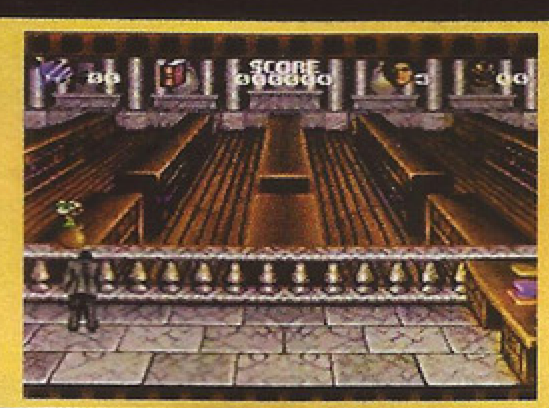
GRAFICO — SONIDO — DESAFIO — DIVERSION

JUEGO DE INTERCAMBIOS

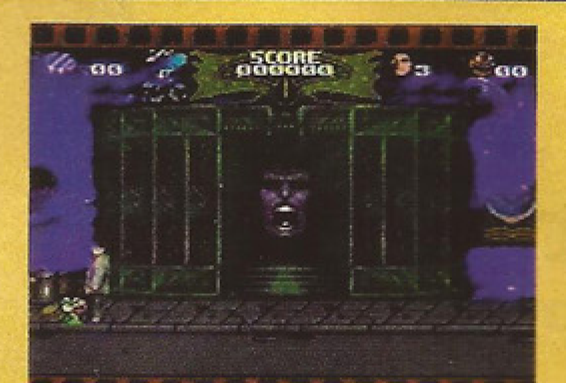
Vos circulás entre el mundo de los humanos y el mundo del dibujo animado. Para pasar de un mundo a otro, necesitás ítems para cambiarlos por otros.



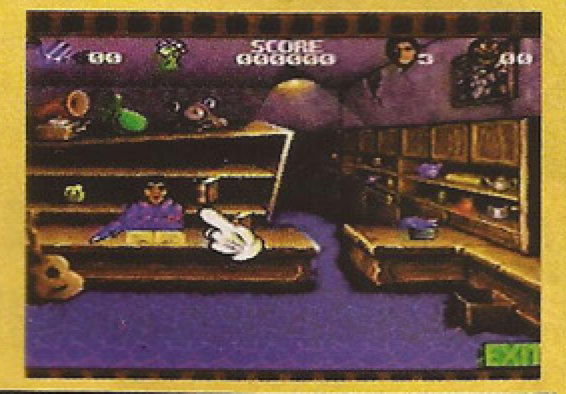
Tomá el libro en la calle y entrá en la biblioteca.



Tomá un florero y cambialo por un guante.



Tomá el florero de nuevo para conseguir los dos.



Entrá en el shopping y cambiá el florero por una lapicera.



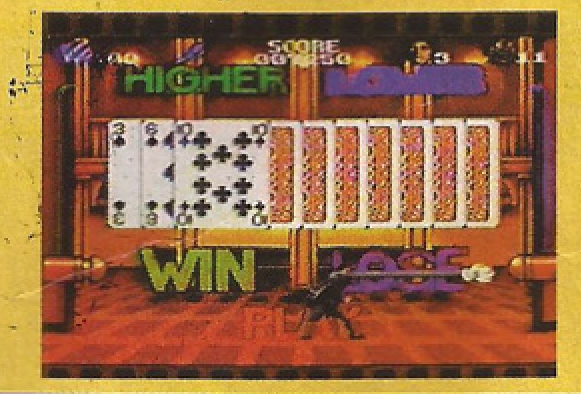
Andá a Las Vegas y usá la lapicera para chupar los bichitos.



Juntá dinero para apostar en los casinos y volver al mundo humano.



Apostá en el Gold Rush. Fijate en la carta de la izquierda y decidí si la próxima será mayor o menor...

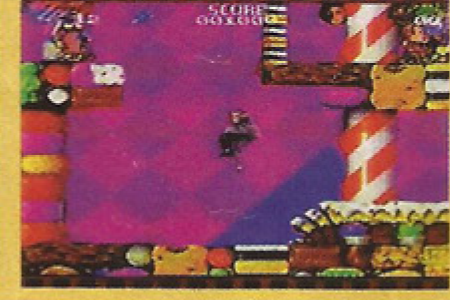


... accioná tu apuesta en el lado izquierdo o derecho de la pantalla. Intentá ganar mucho dinero.

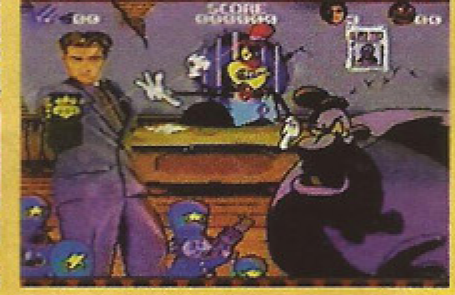
LOCURAS

Acertale al elefante para ver otros cuatro pequeños en la pantalla.

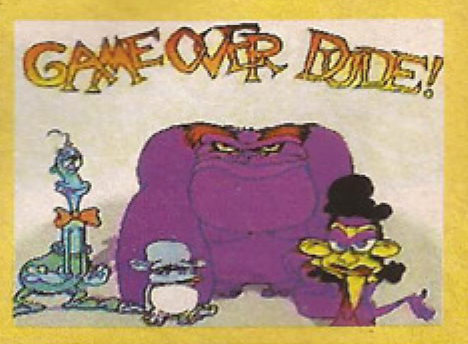
Ya en el auto no choques. Tenés que ser hábil para que el auto no encoja hasta el final.



Una verdadera fábrica de chocolates, con derecho a bombones y otras delicias.



¡EPA! Cuidado de no caer preso. La vida en la prisión no es nada fácil de encarar.

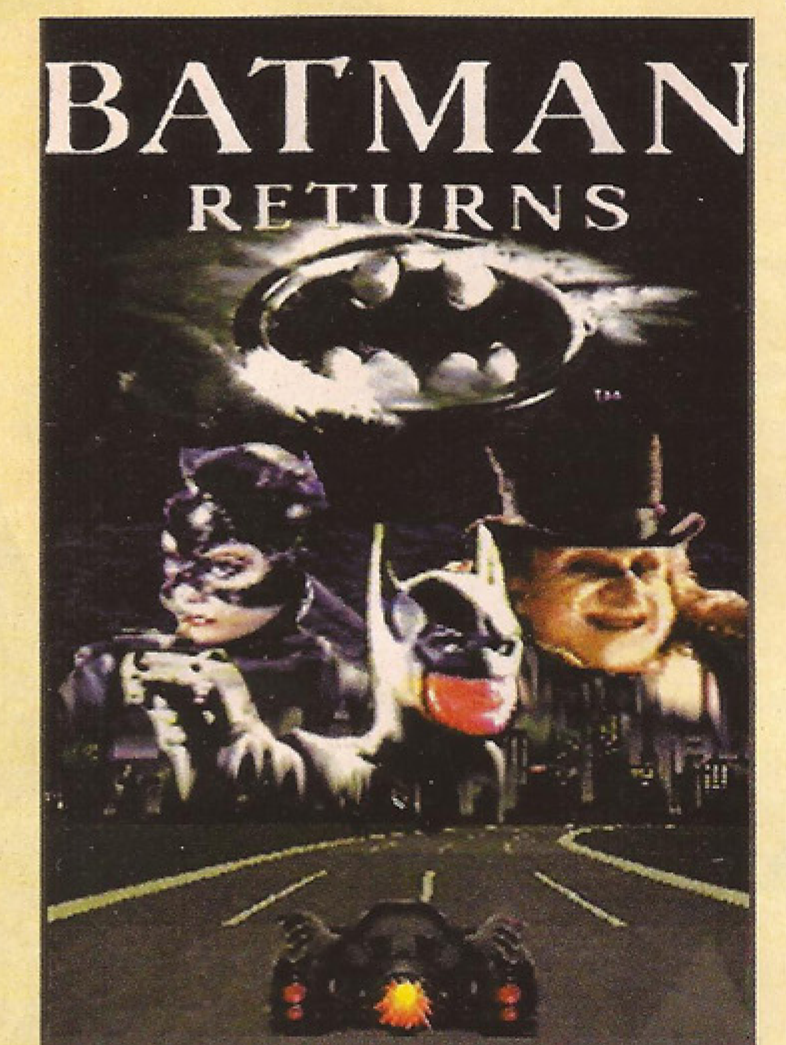


Hasta el game over está buenísimo. ¡Este Cool World es lo máximo!



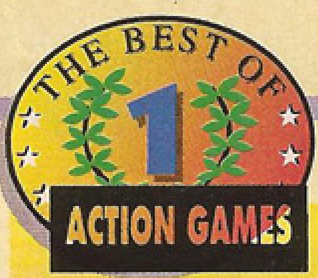
¡Ponete la camiseta de ACTION GAMES!!

En venta en Editorial Quark - Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4 - Tel. 951-6239

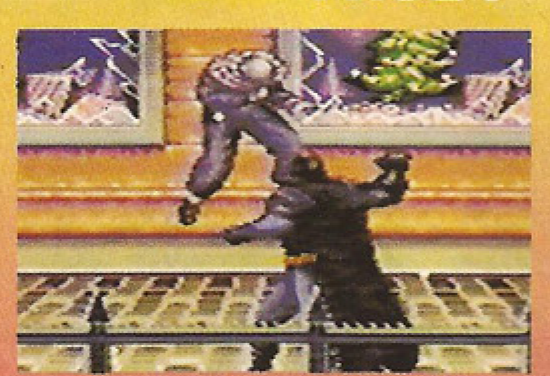


Batman, el Retorno, fue el mayor exito de taquilla el año pasado en los Estados Unidos. Sacaron más de 160 millones de dólares. Las softhouses, que no se chupan el dedo, sacaron primero Batman Returns para Mega. Ahora, Konami decidio mandarse con todo y coloco las versiones para Super NES y Game Boy en el mercado. El game para Super NES es impresionante. ¡Una bomba!

Batman, el Pingüino y Gatúbela aparecen en el game con gran estilo. Como en la versión para Mega, el argumento es fiel a la película. Recorré las calles de Ciudad Gótica y luchá contra villanos de todos los tipos. Gráficos alucinantes, sonido perfecto y alto grado de jugabilidad hace que Batman Returns sea uno de los mejores games de Super NES de todos los tiempos.



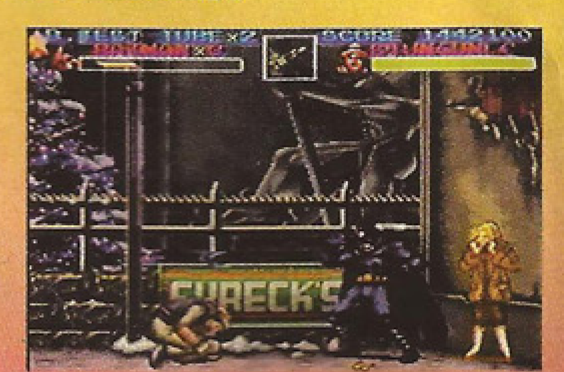
FASE 1 - AMBUSH IN GOTHAM PLAZA



Tirá a los tipos contra la pared. No te preocupes por las vidrieras.

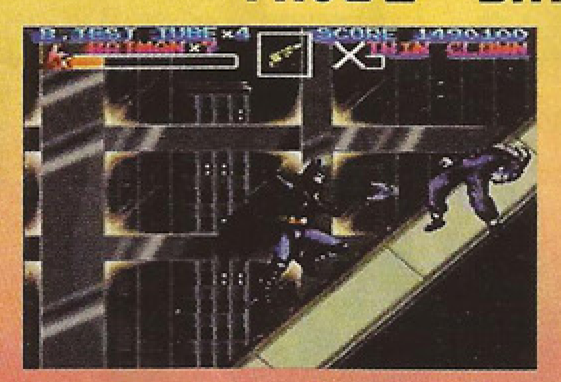


Usá los bati-boomerangs para darle al enorme payaso en la cabeza.



Primer jefe. Quedate lejos y mandale voladoras y bati-boomerangs.

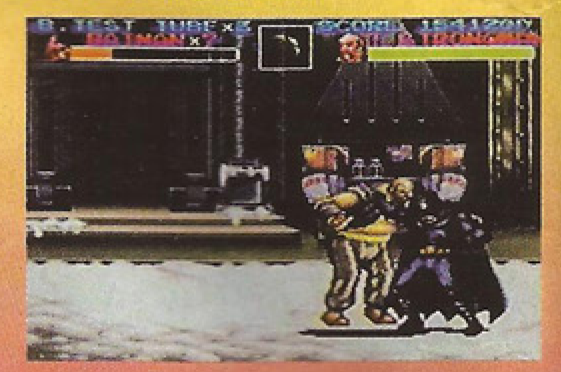
FASE 2 - BATTLE IN THE STREETS OF GOTHAM CITY



Acabá con este tipo usando un bati-boomerang. Uno solo basta!



Librate del fuego saltando freneticamente, siempre con el gancho.

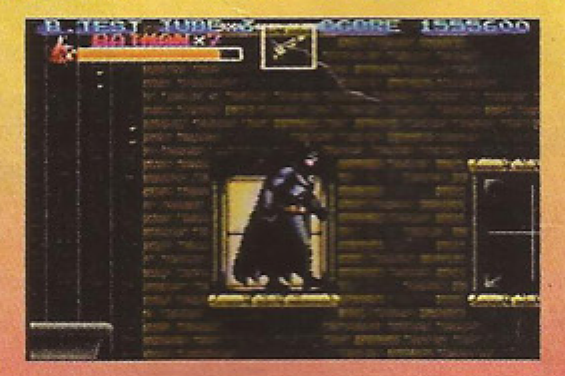


El jefazo tiene secuaces. Acabá con ellos y ocupate enseguida del jefe.

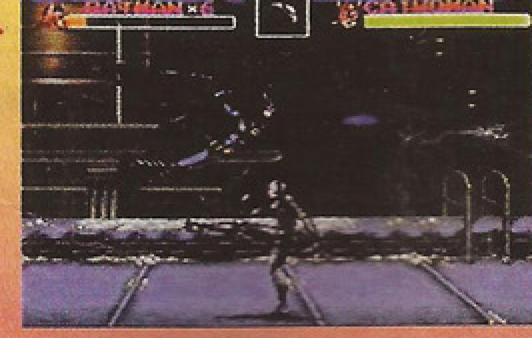
FASE 3 - ON THE PROWL



Esta etapa es peligrosa. Cuidado con no caerte, sino fuiste.

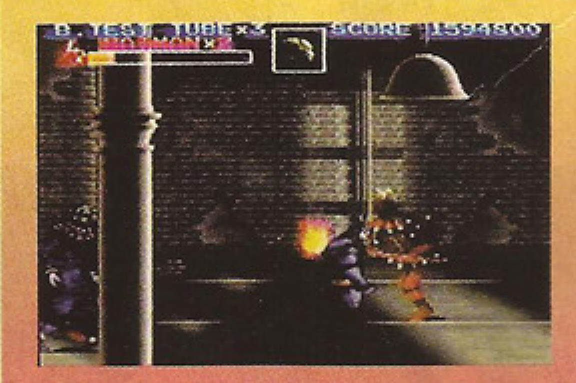


Cuidado! Las plataformas en las ventanas se caen. Saltá rapido.



El jefe es Gatúbela. Da voladoras y escapá de sus latigazos.

FASE 4 - THE PENGUIN'S TRAP



Estos tipos lanzan fuego. Escapá para que no te quemen. ¡Rapidito!



Volvió la linda gatita. Y te reserva sorpresas muy felinas. Atención!



El pingüino es el jefazo. Con bati-boomerangs y bombas lo reventás.

LOS MOVIMIENTOS Y



Puñetazo



Golpe especial (saca energia)



Defensa(quita energia)

Voladora



Patada alta



Voladora de cerca

CINCO NIVELES DE DIFICULTAD

El game tiene siete fases, la mayoría con tres niveles. Los gráficos son muy variados, pero los enemigos van y vienen en el game. Este es el unico problema: la poca variedad de los desafios. Pero no te preocupes: pantallas incandescentes, plataformas que se hunden y ascensores malditos te garantizan la diversión.

Elegí uno de los cinco niveles de dificultad, del Easy (fácil) al Mania (loco de tan difícil) y encara Batman Returns. El cartucho tiene la firma de Konami, lo que nos exime de más comentarios. Además de gráficos maravillosos, este game tiene un sonido increíble, con músicas variadas y efectos sonoros de primera. Batman Returns es genial. No pierdas tiempo: andá a buscar este game HOY. Esta recopado!

FASE 5 - TO THE BATMOBILE


¡Alucinante! Los vehículos se vienen con todo encima tuyo. Esquivalos.


Varios items aparecen en la pantalla. Tomá los que puedas.


Acabá con el furgon. El Pingüino está adentro. ¡Como en la película!

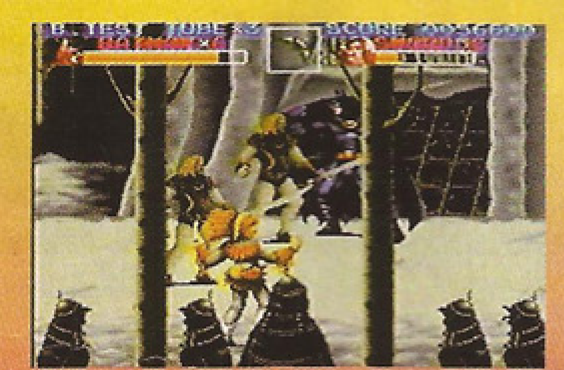
FASE 6 - CIRCUS TRAIN


No entres en el scroll. Saltá las barras para no ser reventado.

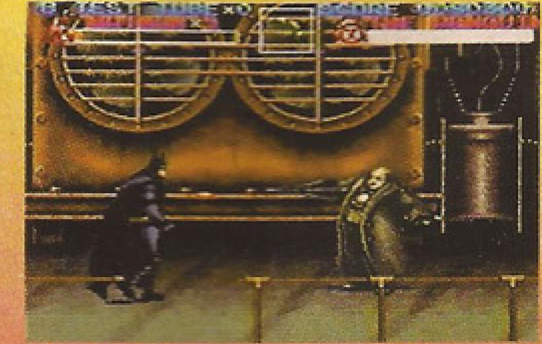

¿Qué? Un indio aparece de la nada. ¡Reventalo!


Jefazo canalla. Andá para arriba y tiralo al suelo bien rápido.

FASE 7 - THE PENGUIN'S LAIR


El subjefe es doble y tiene espadas en las manos. Acabá con ellos.


No le des bola al tamaño. Tirale mucho plomo a la cabeza del pato.


¡Ya! Usá bombas y bati-boomerangs para librarte del Pingüino...

ITEMS



EL JOYSTICK ES CONFIGURABLE. LA MEJOR OPCION ES LA NUMERO 1

BATMAN RETURNS / Konami			
Acción 8 Mega		1 jugador Cartucho japonés	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

Hacé muchos puntos. Por cada 50 mil te ganas una vida

GOLPES DEL MURCIELAGO


Bati-boomerang


Voladora con gancho


Arrojar contra la pared


Arrojar al suelo


Revienta craneo


Bomba bestial(limitada)

Después de Ayrton Senna, le llegó el turno a Nigel Mansell de ganar dinero y entrar al mundo de los videogames. El resultado es este Nigel Mansell F-1 Challenge, el mejor game de carreras para SNES hasta hoy. Con un esquema parecido al ya clásico Super Mónaco GP, el game funciona porque los comandos son precisos y la velocidad, alta.

Vos corrés un mundial entero (16 pruebas) detrás de la copa de campeón. Si resolvés parar por la mitad, todo bien: el game tiene una opción password. En vez de los tradicionales 24 ó 26 autos que participan en las carreras de F-1, Nigel Mansell tiene solamente 12 autitos. El reducido número de autos hace al juego más fácil. Al final, los retrasados siempre estorban...

Gráficos simples pero funcionales, efectos sonoros bien reales y altísimo grado de jugabilidad hacen de este game una opción muy buena. Hasta puede no gustarte Mansell o, quien sabe, protestar porque él no está más en la F-1. Pero el cartucho de Infocom supera todas estas opiniones "particulares". Es perfecto para los que gustan de la gran velocidad.



Todo comienza aquí. Elegí entre un campeonato entero (Full Season) o pruebas aisladas (Race Circuit). Vale la pena hacer un poco de entrenamiento (Driving Practice) antes de mandarse con todo.

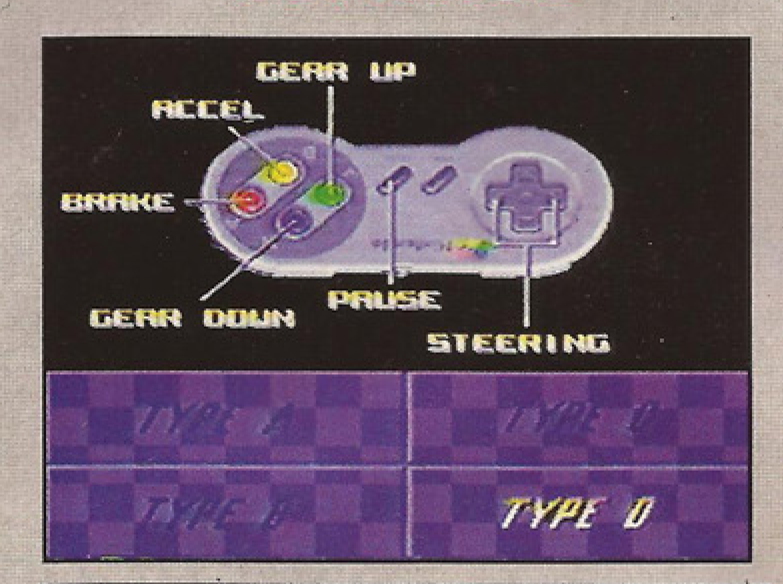
RACE CIRCUIT

Podés elegir cualquier pista para correr sin compromiso. Nada de campeonato, solamente carreras sueltas. Buenas para entrenarse.

FULL SEASON

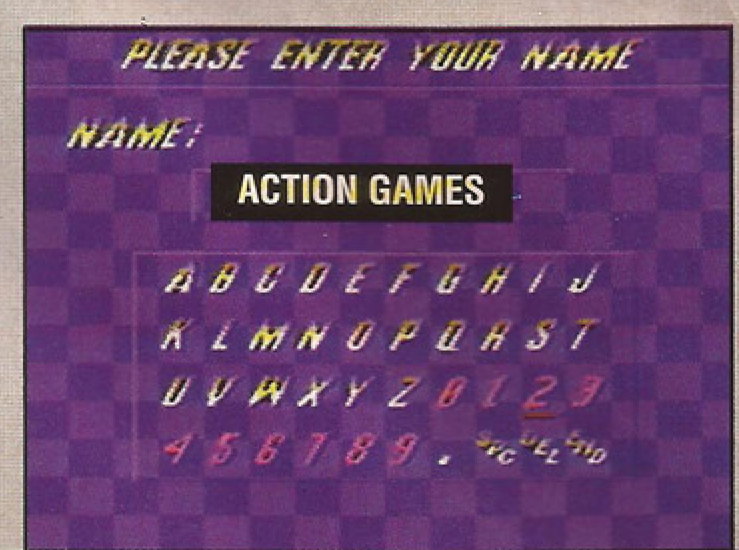
El campeonato completo. Son 16 pruebas, comenzando en Sudáfrica y terminando en Australia. Cada victoria vale 10 puntos.

CONTROL



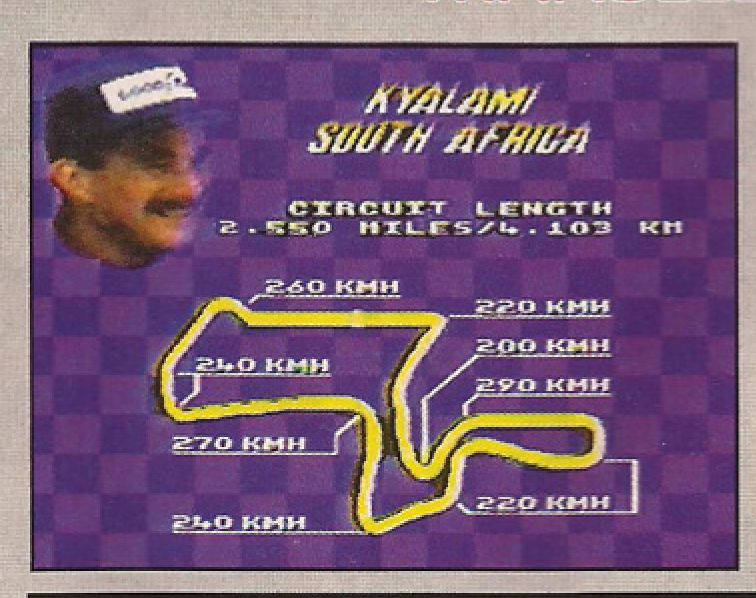
Hora de elegir la configuración. La primera opción (A) es la mejor. Si preferís jugar con el joystick al contrario, elegí la D.

NAME



Poné tu nombre en la galería de campeones. Action Games: siempre primero. Hasta en el mundial de F-1...

MANSELL'S ADVICE



Los consejos del campeón son muy útiles al principio. Con el tiempo vos vas a manejar más rápido que el "León".



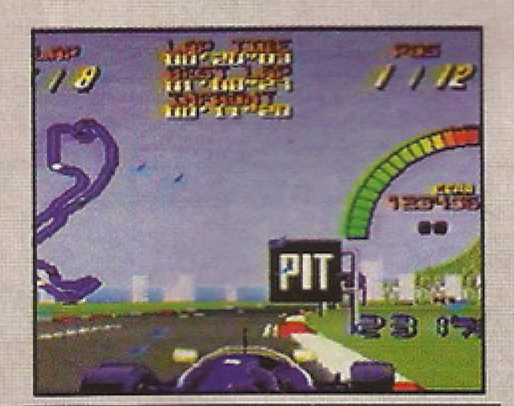
Probá este entrenamiento para empezar. Tu velocidad aumenta a cada vuelta. Tenés que respetar el límite de velocidad impuesto por la máquina.

OPTION

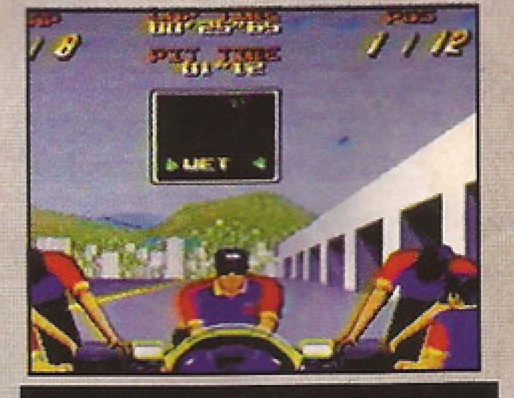
HAY DOS MODALIDADES DE JUEGO: ARCADE Y SIMULATION. OPTA POR ARCADE, QUE DA MAYOR ADHERENCIA A LA PISTA.



Configurá tu auto. Si tenés dudas andá hasta "Default", que la computadora te va a elegir el mejor auto para vos.



Está atento a tu medidor de neumáticos. Cuando esté bajo (menos que dos) andá derecho a los boxes.



No pierdas tiempo y quedate con los neumáticos que los mecánicos te dan. Son perfectos.

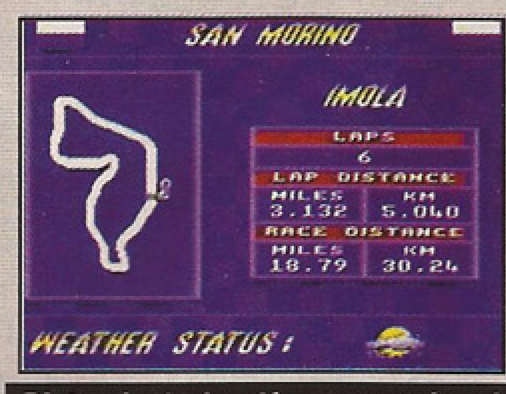
PASSWORD

Esta opción sólo funciona en el campeonato completo. Anotá un password genial para correr en Méjico (2ª prueba) con diez puntos ganados: V7H7DNLPTJPSXH2VSF.

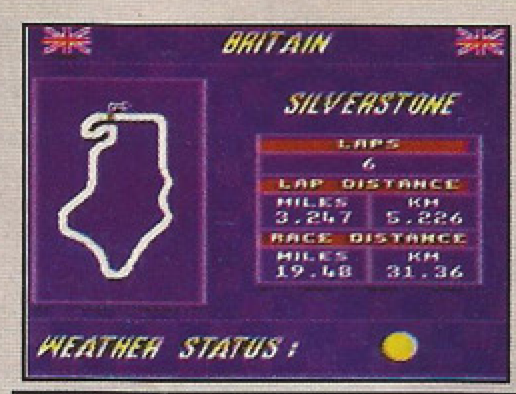


LAS PISTAS DEL MUNDIAL

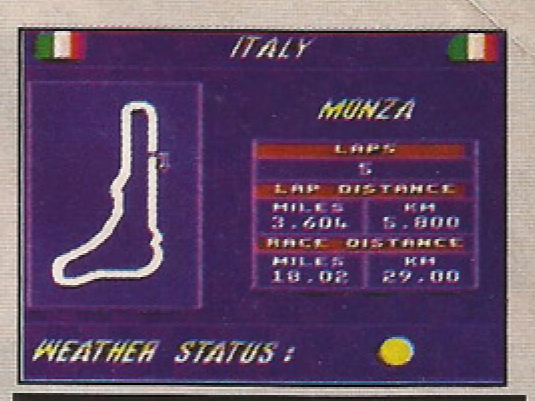
Circuito de alta. Andá todo el tiempo en sexta y cambiá los neumáticos en la quinta vuelta. Viene muy bien enseguida de salir de los boxes.



Pista de baja. No se puede pisar a fondo sin rodar. Las curvas acaban con cualquiera. Mucha muñeca para mantener el auto en la pista.



Silverstone es la cuna de las categorías inferiores en Europa. El paredón de la recta asusta, pero vos pisá a fondo.



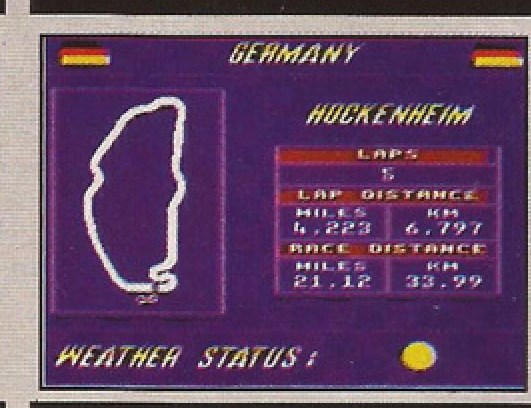
Monza es una de las pistas favoritas de los campeones de F-1. Es simple: velocidad total, varias chicanas y mucha acción.



La pista mejicana es de alta. El único punto crítico es la curva superabierta: el auto derrapa y se sale mucho. ¡Atención en la tangente!



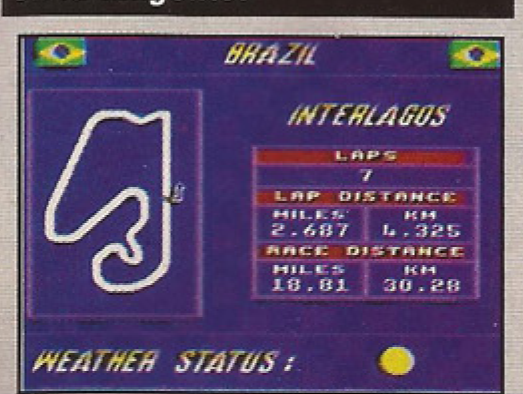
El circuito más famoso del mundo es de baja. El túnel es interesante y no es difícil. Andá despacio en las curvas cerradas.



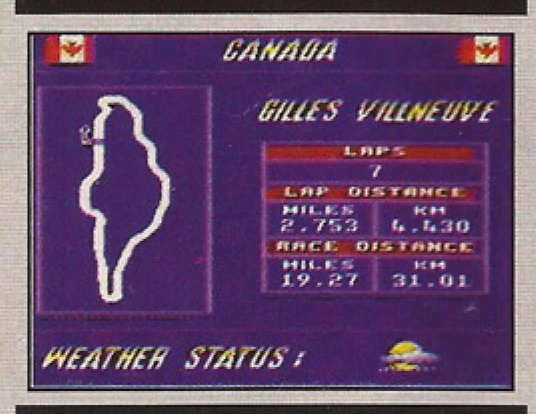
Altísimas velocidades en el peligroso circuito de Hockenheim. Reducí solamente para hacer las curvas en "S" (en cuarta o quinta).



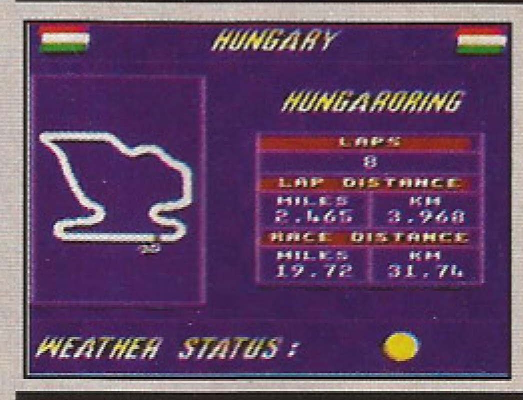
Una recta enorme con chicanas cortas y bien recortadas. Estoril es una buena prueba de habilidad. Las reducciones son constantes.



El circuito de Interlagos es mitad y mitad: alta y baja al mismo tiempo. El punto más difícil es el Pico de Pato.



Una de las pistas más difíciles de todo el "circo". Las curvas son traicioneras y bastante recortadas. Concentrate en la tangente.



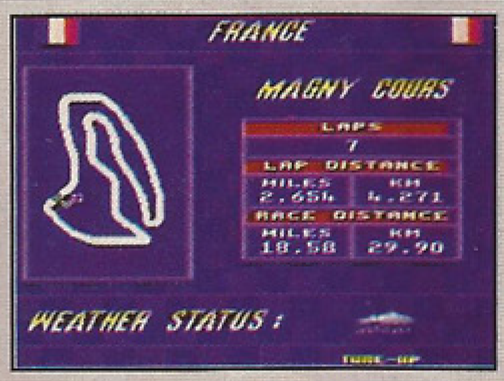
Con dos rectas cortas, la pista de Hungría es de media a baja. Pocos puntos para sobrepasar en un circuito excelente para guiar.



Suzuka es lo más. La pista tiene dos pisos: vos pasás por debajo de uno de ellos. Circuito de alta, muy difícil.



El bonito circuito de Barcelona es de media. Las "S" con curvas opuestas en secuencia son complicadas. Vale la pena.



Con trazado lleno de chicanas, cebras extrañas y curvas mil, Magny Cours no es fácil. Circuito de velocidad media.



Es el circuito más largo del "circo". Spa tiene una recta enorme, buena para probar el motor de tu máquina. Ojo en las curvas.



El campeonato, generalmente, llega a Australia con todo decidido. Una lástima: el agradable circuito de Adelaida es copado.

CORRE PARA GANAR Y MERECERAS UN LUGAR AL SOL. EL PODIO ES TODO TUYO. ¡APROVECHA!

DINO CITY

Password final - si creías que nunca ibas a poder terminar este game, sorpresa: password para la última fase. Anotá: 8SSZ9 SOH4H4

TOP GEAR

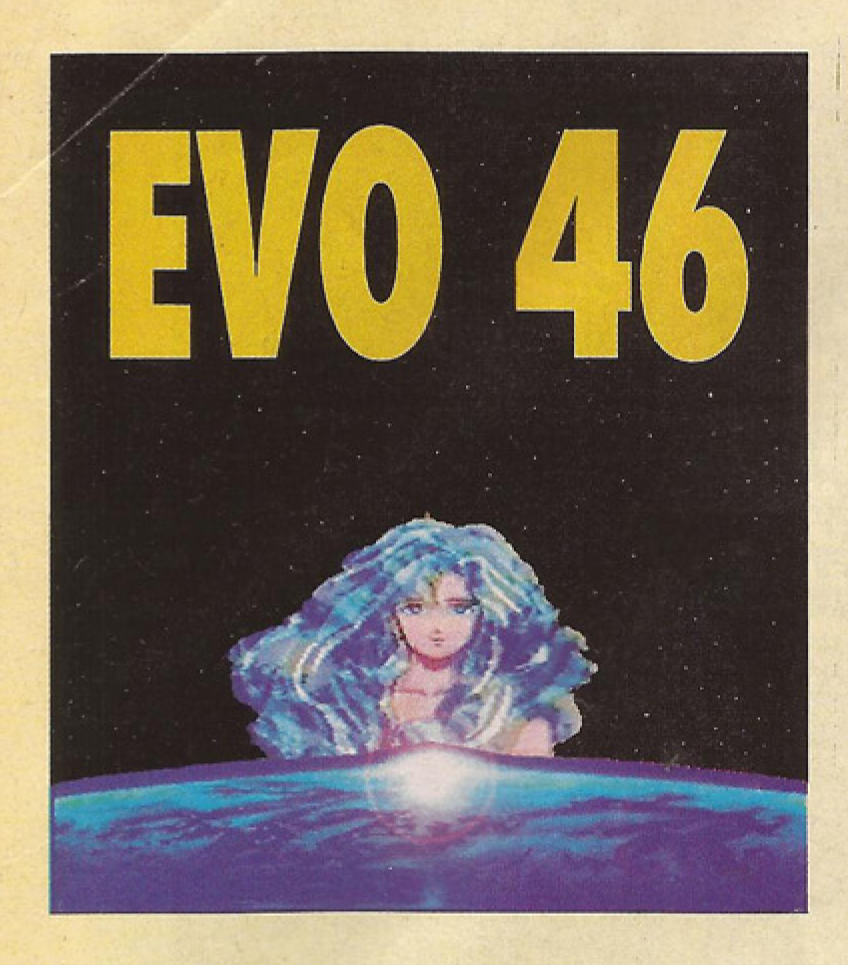
Passwords del nivel Pro - para quien gusta de un desafío de aquellos, un plato lleno: passwords para el nivel de dificultad Pro de Top Gear.

South America: Four Meg
Japan: Legend
Germany: The World
Scandanavia: Letsrace
France: Alchemy
Italy: A Looper
U.K.: Seasonal

Q-BERT 3

Directo a la fase 11 - en la pantalla de apertura, andá a Options y apretá Start. Todavía en Options, apretá el botón B ocho veces. Vas a oír un sonido que indica que funcionó. Apretá Start para volver a la pantalla de apertura. Vas derecho a la fase 11. El game se vuelve más difícil a partir de esta fase loquísima.

EVO 46 / Enix
Aventura — 1 jugador
12 Mega — Cartucho japonés
GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION



Si te gustan los games tradicionales como Street Fighter 2 y Sonic, es muy probable que pongas a Evo 46 en la categoría de "games demasiado raros". Este juego recuerda mucho a la reciente presentación de Sega, Ecco, que ya te mostramos en una edición anterior. Sólo que con algunas diferencias: Evo 46 tiene menos acción y recursos gráficos. En compensación, su desafío es brutal.

El argumento de Evo 46 tiene todo para atraer a los que gustan de los RPG o adoran la biología y la ecología. Y si se trata de alguien que se entusiasma cuando asiste a los documentales sobre animalitos en los programas educativos de TV, entonces... ¡ ni hablar!

En una fase prehistórica, empezás el game como un pececito y tenés que comer seres vivos, como algas, medusas y anguilas eléctricas. Al ir juntando puntos de evolución, tu criatura se va desarrollando y, después de cierto tiempo de juego bastante largo, comienza a tomar las formas de una criatura que consigue conquistar el medio terrestre. Durante todo el game, una lindísima Madre Tierra (Gaia) aparece para comentar sobre tu desempeño.

En resumen, Evo 46 simula el proceso de evolución de los seres vivos en el transcurso de miles de millones de años, ¿entendido? Por desgracia, hay un pequeño detalle: como el game es todo en japonés, principalmente el menú, el suspenso es mayor, porque nunca sabés qué tipo de transformación va a ocurrirle a tu bichito. ¿Qué te parece el susto que te llevarías al ver que le brotan patas y cuernos a un pez? ¿Te lo imaginás?

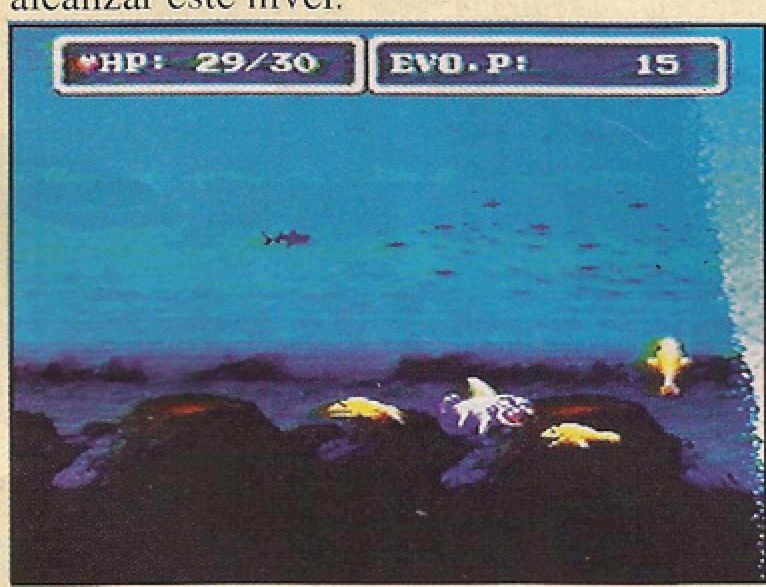
COMANDOS

Y - muerde
B - salta
X - traga
A - patea
L o **R** - llama mapas
Select - menú
→, →, - corrida

Fase Acuática

En el comienzo vos sos un pececito violeta en la inmensidad del océano y te sentís medio perdido. ¿Qué podés hacer? Sólo comer. Comé todo lo que encontrés por el camino. Nada de sentir lástima por las criaturitas acuáticas, porque así es la ley de la naturaleza. ¡Lo más importante es sobrevivir! Comé bastante para acumular energía (HP) y evolución (EVO P). Si la energía queda en cero, te morís. No te pierdas: llamá al mapa de la región donde estás presionando los botones R o L. Con el mapa se puede descubrir dónde hay otros lugares para la comilona.

En esta fase es importante gastar más puntos de evolución con la boca (para que aparezcan dientes), y con la cola y las aletas (para facilitar los movimientos). Una de las etapas de evolución más copadas es aquella en la que te transformás en pez espada. Tratá de alcanzar este nivel.



Comé todos los pececitos amarillos de este lugar, pero tené cuidado con la erupción de los volcanes.



Para encontrar este enorme y nutritivo tiburón, subí por un corredor vertical, seguí hacia la derecha y entrá en una caverna.

ITEMS

Debajo del agua, encontrás perlas de colores diferentes. Agarralas sin dudar.

Amarilla y verde - dan informaciones. Pero como vos, seguramente, no hablás mucho japonés, sirven como adornos de la pantalla.

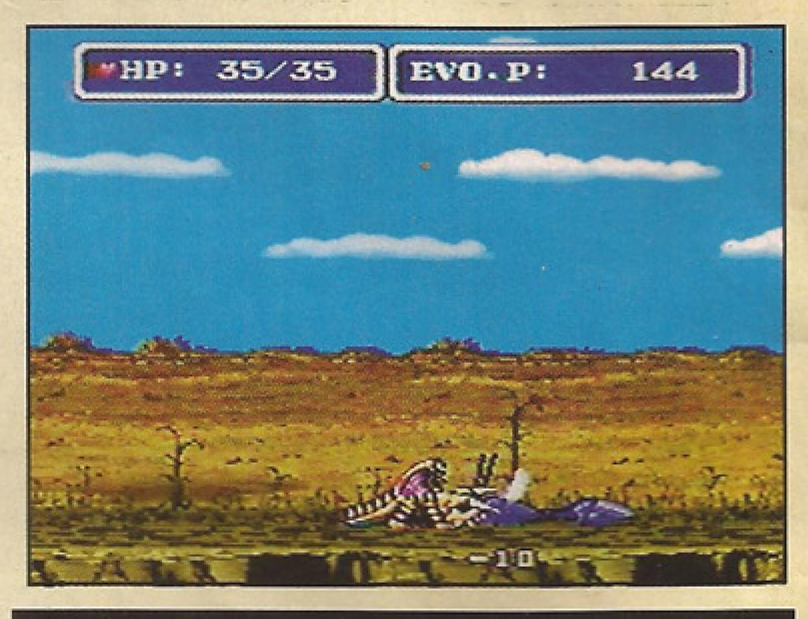
Azul - vale 500 puntos de energía (HP).

Roja - trae evolución temporaria para tu animalito.

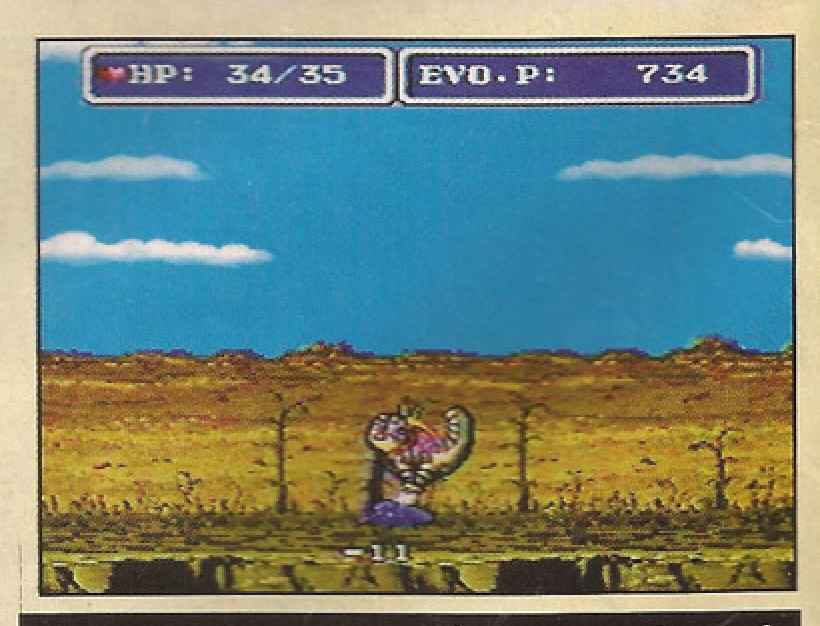
En Tierra Firme

Después de haber conseguido patas y piel impermeable, ya podés darte un paseo por la superficie terrestre.Pero no todo es fácil: vas a tener que saltar bastante, tanto para esquivar los ataques de otros animales como para atraparlos. Y a esta altura del campeonato, ya debés tener el aspecto de un reptil bastante extrañito.

En esta fase el menú es variado: cucarachas, mosquitos, cangrejos, plantas carnívoras y otras cosas apetitosas. Continuá escapando y buscando. Tu objetivo es evolucionar hasta transformarte en un ser humano, lo que es redifícil. Pero después no hagás como algunas personas que andan por ahí, que destruyen todo lo que la naturaleza se tomó miles de siglos para construir. ¿OK?



Este es un restaurante prehistórico: hay cucarachas a montones y son facilísimas de mandar al buche.



Para derribar a tus víctimas y después devorarlas, primero tenés que saltarles encima. ¡Pero cuidado podés caerte de espaldas!



Para no perderte en el continente al que fuiste a parar, usá el mapa, presionando los botones R ó L.

Muestre mejor para vender más



Exhibidor de pared giratorio. Capacidad: 96 cartuchos




Exhibidor de pie giratorio centro de salón. Capacidad: 108 cartuchos



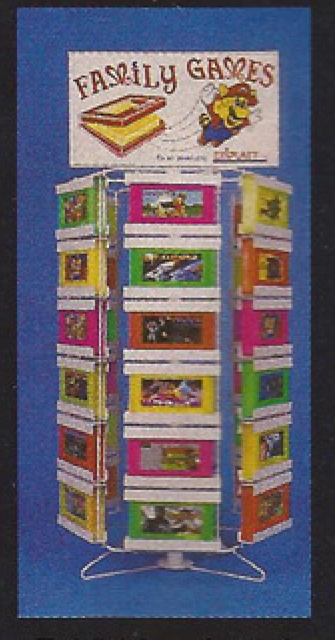
Exhibidor giratorio mostrador. Capacidad: 24 cartuchos



Exhibidor mostrador venta directa. Capacidad: 10 blister X 4



Exhibidor balancín de pared. Capacidad: 60 cartuchos



Exhibidor giratorio mostrador . Capacidad: 36 cartuchos



Family Box packs X 40 unidades. Colores fluo y otros

•Todos nuestros exhibidores pueden ser utilizados con traba de seguridad.

Cuanta más tentación sienta el cliente frente al producto más posibilidades de venta hay.
Un exhibidor práctico y muy visible le facilita una desición más rápida.
EXIPLAST, diseños exclusivos y la mejor calidad del mercado.
Ventas en todo el país con nuestro servicio de entrega puerta a puerta.



Av. Maipú 4071 (1636)
La Lucila - Buenos Aires
☎ 799-9193 793-1900

Familia Addams II

Pugsley's Scavenger Hunt

FAMÍLIA ADDAMS 2 - PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT/Ocean			
Acción	8 Mega	1 jugador.	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

Si te parece que tu familia es algo rara es porque nunca oíste hablar de la Familia Addams. En éste segundo game para Super NES, realmente exageran. La niñita Addams, Merlina, estaba aburrida y decidió inventar un juego para divertir a su hermanito Pericles. Escondió un objeto en los rincones de cada uno de los seis cuartos de la mansión, y después dijo: "Hermanito, que te diviertas".

Como todo lo que hacen los Addams, Merlina no está bromeando. Pone a Pericles en situaciones de vida o muerte: trampas y más trampas listas para terminar con su hermano. Cada cuarto reserva una sorpresa: desde guillotinas a murciélagos hambrientos, todo puede ocurrir en esta Familia Addams 2.

Gráficos Impresionantes

Vos sos Pericles y tenés que encontrar los seis objetos que están en manos de los jefazos de las fases. ¡No será fácil! Podés tener hasta 7 vidas con tres corazones de energía. Pero cualquier error te quita un corazón. Si perdés las 7 vidas antes de reventar al jefe, volvés al comienzo de la fase. ¡Un horror!

Pero los escenarios son perfectos y la animación es impecable. Todo con mucha creatividad. La música no se queda atrás, con efectos sonoros variados y hasta un piano tocando jazz. Respirá hondo, poné a las calaveras de plantón y entrá con todo en Familia Addams 2, un game que consigue ser todavía mejor que la primera versión para Super NES.

UNA MANSION MUY LOCA



Familia Addams 2 tiene siete fases en total. Son identificadas por puertas o entradas. Tenés que encontrar un objeto en las seis primeras para poder entrar en la última fase. Sólo un detalle: las puertas 2 y 7 están atrancadas al principio. Fijate arriba lo que pasa en cada puerta.

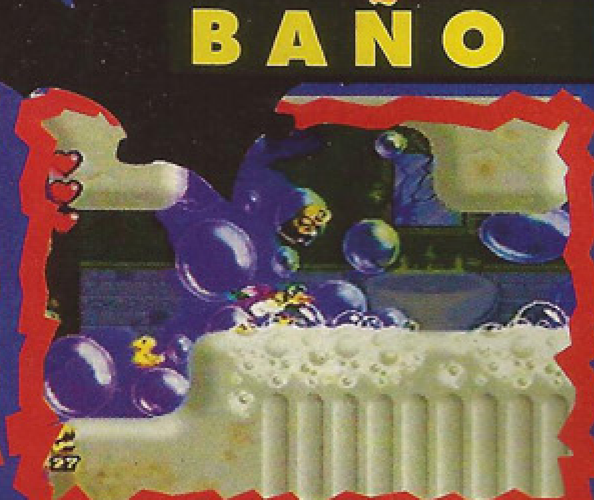
¡Atención al dinero! Cada cien monedas conseguís una vida extra. ¡Copado!

SOTANO


Está todo muy oscuro. Tené cuidado con las sorpresas del subterráneo.


Tendrás que sudar mucho para llegar a la salida de la 1º parte. ¡suerte!

BAÑO


Gráficos loquísimos en una fase que tiene sorpresas a montones.


En la segunda parte, andá hacia la izquierda para encontrar un pasaje secreto...

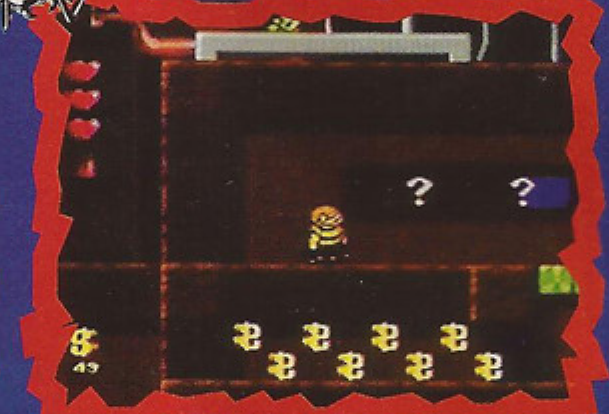
... con entrada en la plataforma de abajo.

COMO CONSEGUIR EL SPIDER VENOM

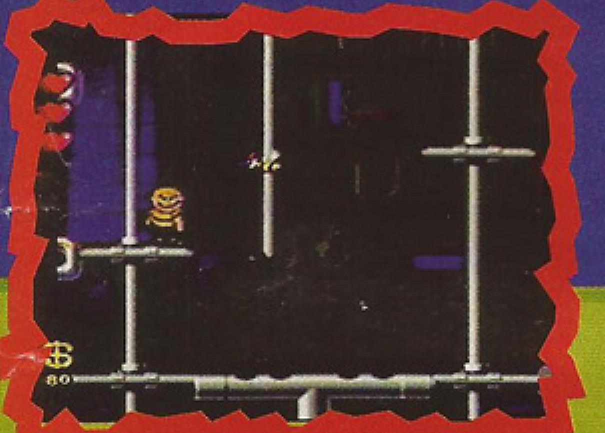

LABORATORIO DEL TIO LUCAS

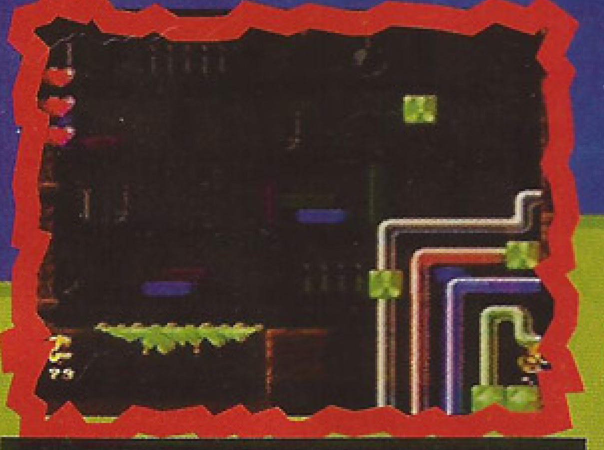

Saltá hacia la derecha hacia una plataforma que aparece. Sorpresa...

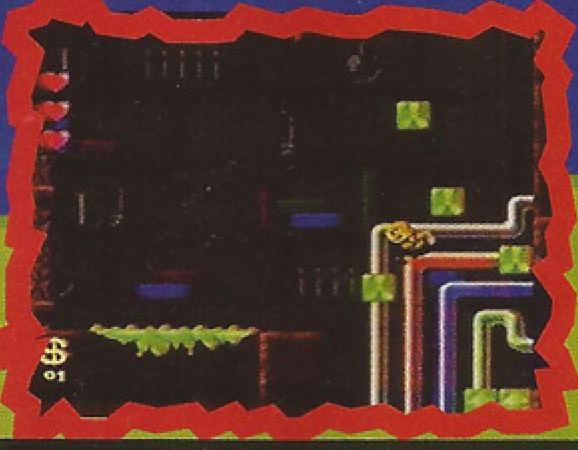

... conseguís una vida extra.

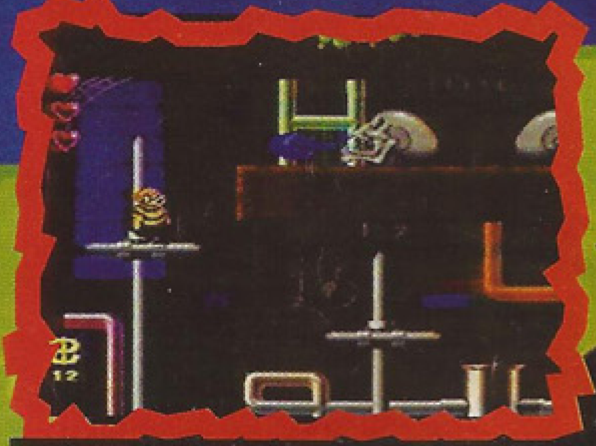

Pasaje secreto a la vista. Entrá sin miedo para juntar mucho dinero.


Entrá, y agarrá el segundo signo de interrogación, bajá, agarrá los items.


Hay un pasaje secreto entre las dos arandelas de la izquierda.


Saltá hacia la plataforma de abajo. ¡UAU! Otro pasaje secreto.


Calma en la salida: esperá los dos cuadrados para saltar en la plataforma.


¡Bravísimo! No se puede ir hacia abajo. Andá por las plataformas de arriba.


Golpeá el cuadradito de la izquierda (abajo) y subí por la izquierda.


Finalmente, el jefazo. Es una araña muy loca: mirá que carucha.


Saltá en su cabeza para acabar con las ocho patas. Usá las plataformas.



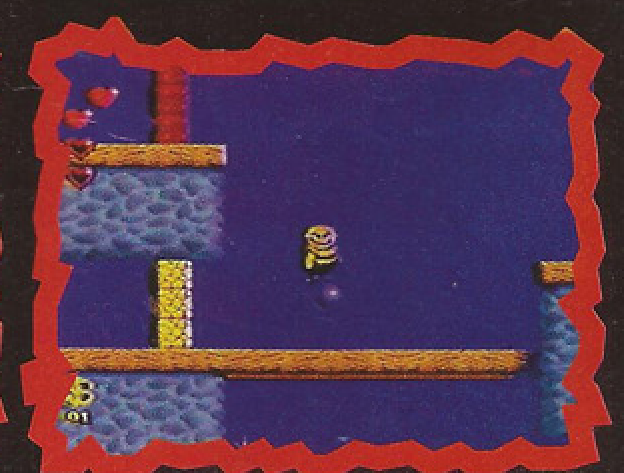
¡Ufa! Ya conseguiste el Spider Venom. Faltan sólo 5 objetos. ¡Buena suerte!

CUARTO DE MERLINA

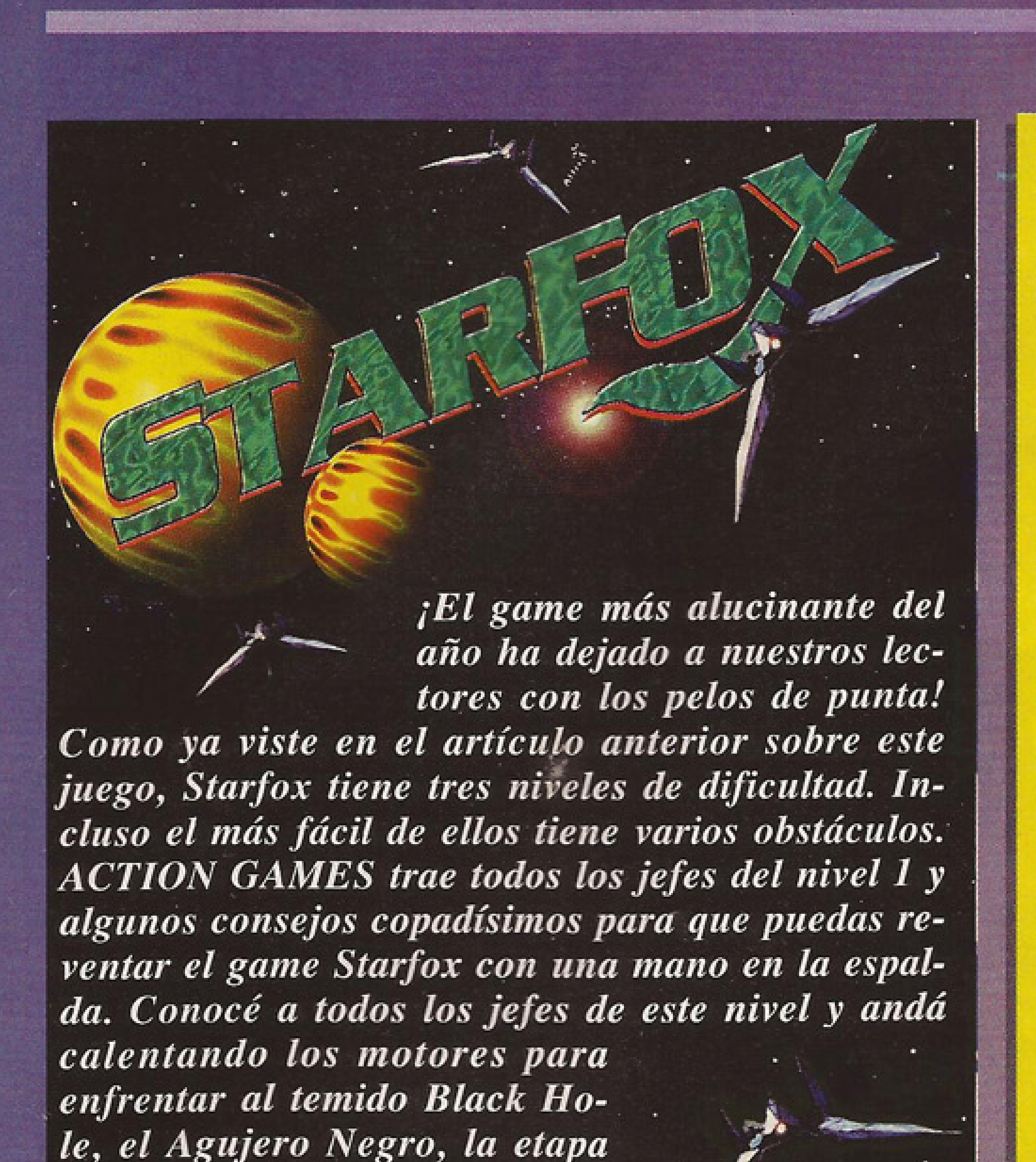

Subí por las cadenas para librarte de las guillotinas. ¡Cuidá tu cabeza!


Estas lanzas se caen cuando menos lo esperás. Corré siempre.

SOTANO


Es todo muy normal. Hasta te podés subir en las balas de cañón.


Subite en la bala, saltá en la plataforma y volvé a la bala. No hay otra.



¡El game más alucinante del año ha dejado a nuestros lectores con los pelos de punta! Como ya viste en el artículo anterior sobre este juego, Starfox tiene tres niveles de dificultad. Incluso el más fácil de ellos tiene varios obstáculos. ACTION GAMES trae todos los jefes del nivel 1 y algunos consejos copadísimos para que puedas reventar el game Starfox con una mano en la espalda. Conocé a todos los jefes de este nivel y andá calentando los motores para enfrentar al temido Black Hole, el Agujero Negro, la etapa más bestial de este game 10 puntos. ¡Buena suerte, zorro!

TRUCOS GENERALES

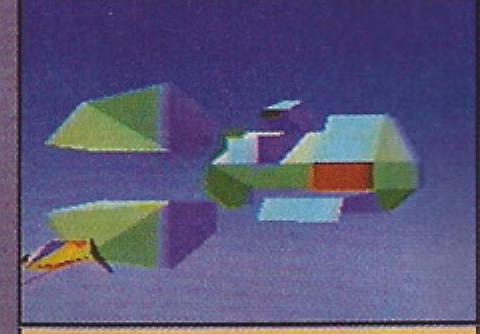
PROTEGE MUY BIEN A TUS TRES COLEGAS. ELLOS ANULAN LOS TIROS QUE VIENEN DESDE ATRAS

REVENTA PARA GANAR CONTINUES. SI TODO SALE BIEN, SE PUEDE CONSEGUIR UN CONTINUE EN EL FINAL DE LA FASE 2 Y OTRO AL ACABAR LA FASE 4

FALCO, PEPPY Y SLIPPY VIVEN DANDOTE CONSEJOS. ES UNA PENA QUE ESTE TODO EN JAPONES. O EN INGLES, PUES LA VERSION ESTADOUNIDENSE YA CIRCULA POR AHI

FASE 1 - CORNERIA-THE BASE


Pasá por adentro de todos los arcos bien al comienzo de la fase.


Este es el primer jefe del game. ¡Jugate!

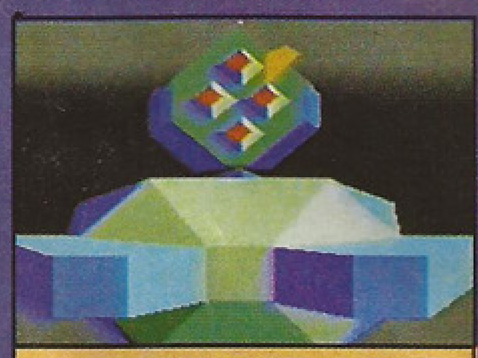

Esperá que se abra la portezuela y disparale. No pierdas tiempo.


Después del último arco conseguís el tiro doble. Te va a ser muy útil.

¡CUIDADO! SI PERDES UNA DE LAS ALAS, ADIOS AL TIRO DOBLE


El jefazo se abre. Tirale con todo en el medio. ¡Es un juego rápido!

FASE 2 - ASTEROID BELT


Segundo jefe: la cosa comienza a recalentarse.


Mirá las partes que guiñan. Sólo se vuelve vulnerable cuando está rojo.


En cuanto pierda un pedazo, concentrate en reventarle el medio.

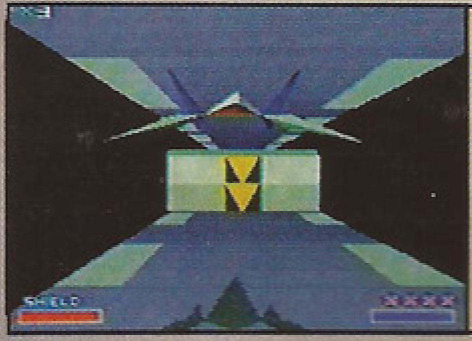
FASE 3 - THE ANDORF SPACE ARMADA

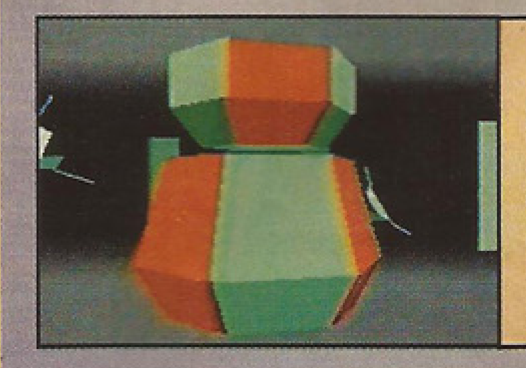

Tratá de dominar los tiros con ametralladora. ¡Arrasan todo!

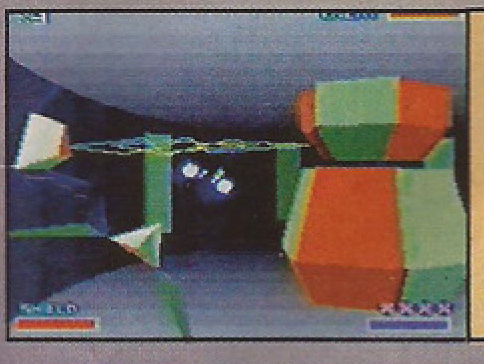

Tirá tres veces en el triángulo para que aparezca una vida extra en la pantalla.

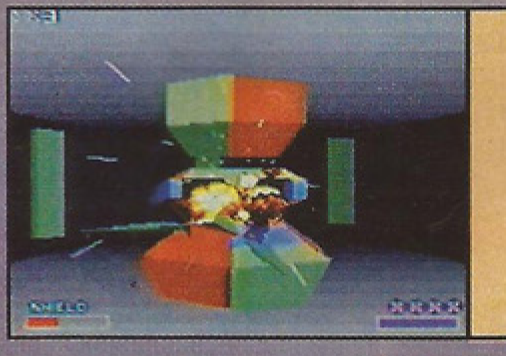

No te distraigas. Tomá esta nave extra para no tener problemas futuros.


Aprovechá el túnel para volverte invisible e invencible. Pero dura poco tiempo.


Las flechas engañan. Subí cuando indican bajar y viceversa.


Tercer jefazo. ¿Simpático, no?


Comenzá destruyendo los lásers que están en las paredes. Es medio aburrido...


Enseguida, tirá bien en el núcleo de la nave. Y escapá de sus ataques. ¿OK?

FASE 4 - THE BATTLE BASE METEOR



Tirá mucho contra la puerta para abrirte paso. Es el único modo de no estrellarte.



Comenzá reventando sus enormes patas. ¡Fuego!



El cuarto jefe ya resulta más atemorizante.



Escapá de sus ataques quedándote en la parte de arriba. ¡Cuidado!

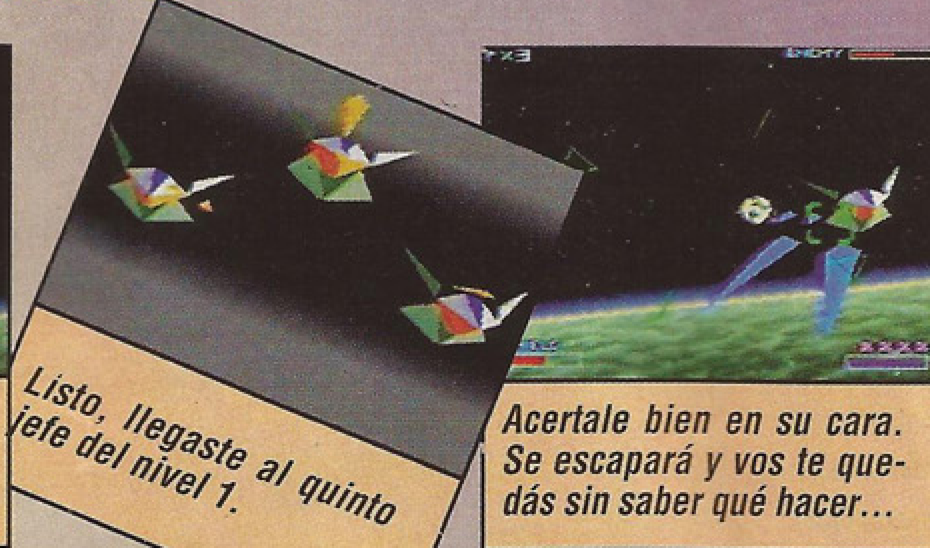


Cuando suelte fuego, dirigite hacia la parte de abajo. Es el lugar más seguro.

FASE 5 - VENOM 1



No dejes ni guiñar a este enemigo: ¡tiene cuatro cañones láser!



Listo, llegaste al quinto jefe del nivel 1.

Acertale bien en su cara. Se escapará y vos te quedás sin saber qué hacer...

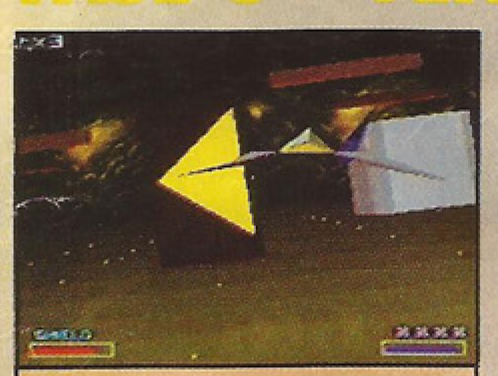


Se transformó en tres. Descubrí al verdadero y mandale balas.



Cubrí al jefe de verdad con tiros y más tiros. Una bomba puede ayudar.

FASE 6 - VENOM - THE FINAL GOAL



Tirá en las flechas para que cambien de sentido: intentan engañarte.



El subjefe es el mismo de la quinta fase, pero ahora viene triple.



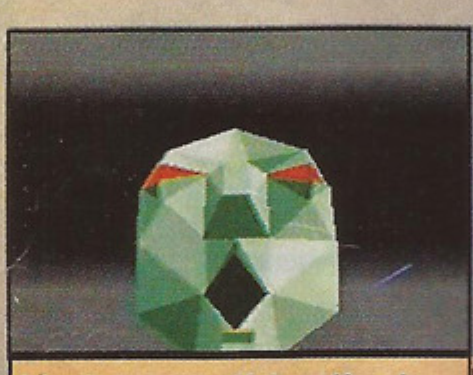
Cuando se te venga encima, retrocedé. Tirale sin parar a sus puntos vulnerables.



Los ataques son mortales. Escapale como a la peste.



Este túnel es terrible. Andá por el medio para tener espacio para maniobras.



Lindo y temible: finalmente aparece el último jefazo.

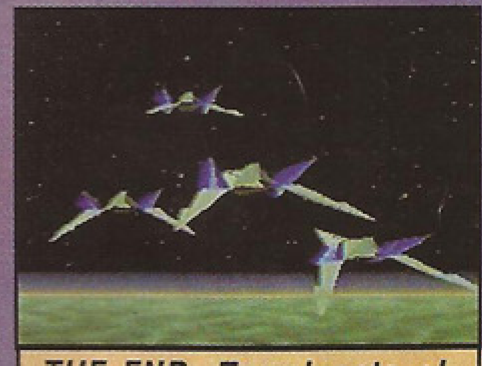


Acertale a los ojos. No pierdas tiempo cuando se ponga buenito.

Increíble. Hincha el pecho y chupa todo lo que hay en la pantalla.



Tirale al cubo con el monito dentro. Usá bombas y más bombas y buena suerte.



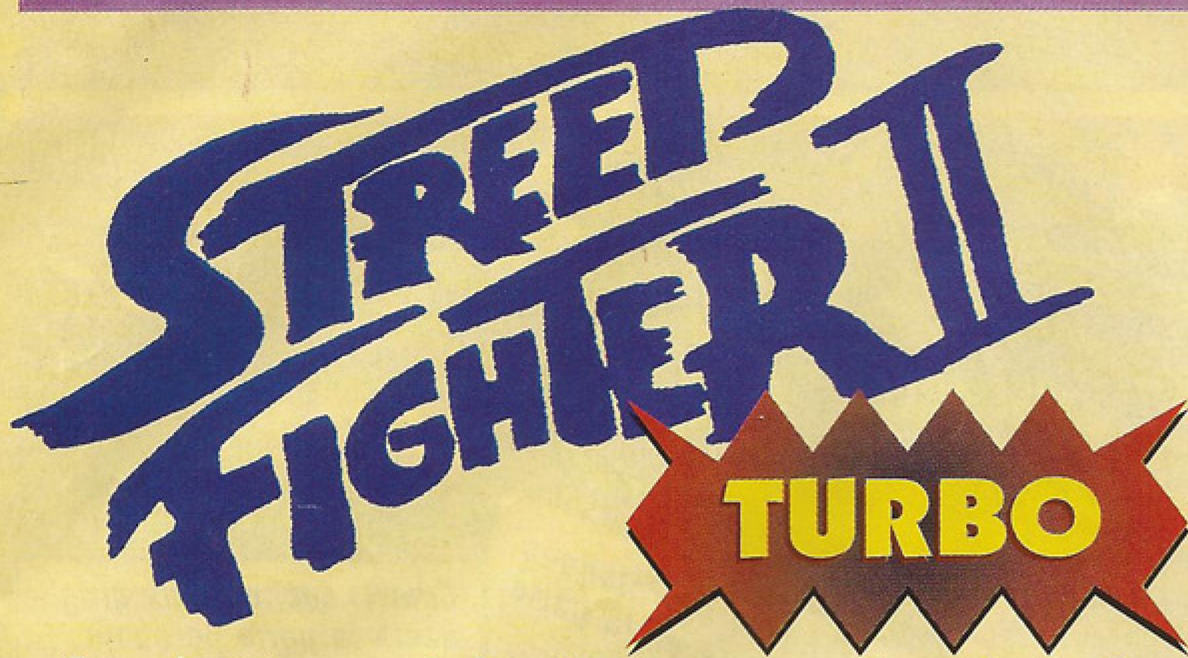
THE END. Terminaste el primer nivel del game. ¡Uff!

STREET FIGHTER 2

Más códigos para Game Genie - estas mañas sólo sirven para quien tiene el accesorio Game Genie. Digitá 50A5-6767 para poder soltar magias en la secuencia. El game se vuelve mucho más dinámico. Intentá estos otros códigos: DFA9-A467 para luchar sin golpes especiales; D1BE-0DA9 para no volverte tonto (con estrellitas dando vueltas a tu cabeza); 9D23-6D67 para que todos los ataques hagan saltar sangre al adversario.

THE ADDAMS FAMILY

70 vidas y cinco corazones - si te perdiste el código recopado que nuestro piloto Tadeo consiguió para el primer game de la familia más macabra del mundo, anotá. Para conseguir 70 (¡setenta!) vidas y cinco corazones de energía, digitá BLKX8. Después de colocar el código, andá hasta el cuarto de música y esperá que pare la música. Después entrá en el sótano y ... ¡bingo: 70 vidas!



Los piratas no se rinden. Pocas semanas después que Capcom presentó una versión turbinada para Street Fighter 2 en los arcades, llegó esta versión turbinada para Super NES. El game es exactamente el mismo y tiene un solo problema: el segundo personaje de cada lucha tiene trazos un poco toscos. Pero ni este detalle técnico le quita las cualidades al cartucho. Al final, con el turbo el game se vuelve completamente diferente. ¡Y la mayoría de los streetmaníacos del planeta van a gozar con esta versión alucinante!

El turbo en el programa del game hace que el juego se vuelva mucho más dinámico. Al final, en vez de tener solamente un plano alto, ahora son por lo menos tres. Es una diversión totalmente diferente esto de luchar en las alturas. Recopado. Los botones de puñetazo y patada ya vienen con turbo. El game es redifícil. Estudiá estas imágenes loquísimas que vas a poder ver en esta versión turbinada pirata. ¡Lo máximo!


Magias para todos los gustos. Fijate qué locura: Ryu y Ken en las alturas.


Cyclone Kick en gran estilo en medio de la pantalla. Es casi imbatible.


Da voladoras y más voladoras: arrasan con todo. ¡Reventalos!

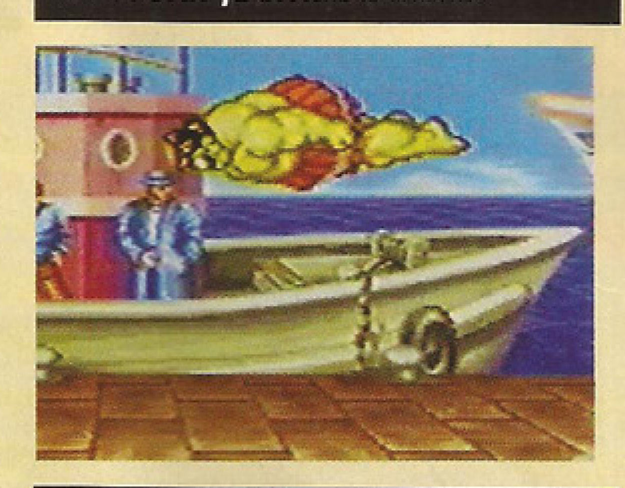

Patada rápida y cerca del marcador. ¿No se cae nunca? ¡Increíble!

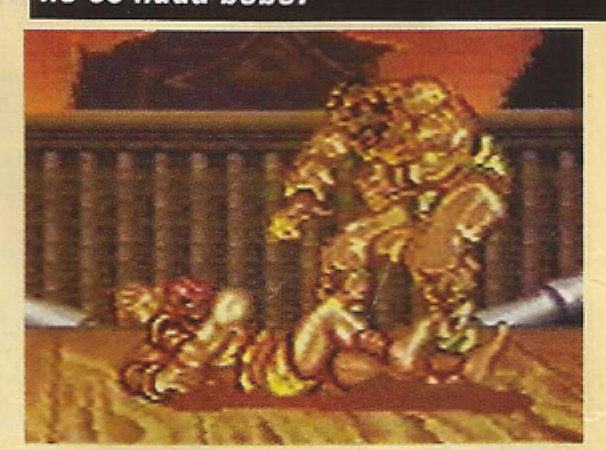

El Dragon Punch se volvió más bonito, además de quitar más energía.


Blanka es medio mágico. Al final, un shock eléctrico no es para cualquiera...


La famosa bolita es una locura demoledora. ¡Derribá a todos!

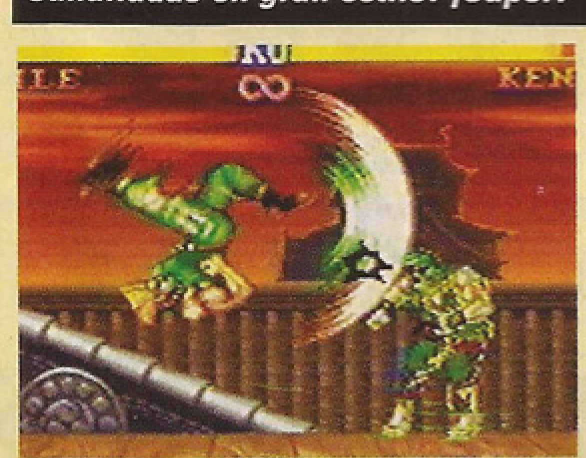

Agarrá a los adversarios en medio de la pantalla. Este norteamericano no es nada bobo.


El enorme Honda también tiene lo suyo. Fijate qué gracioso.


Dhalsim está más rápido que la luz. Las zancadillas son tipo Fórmula 1.


Pilón triple con golpe en el aire. Canalladas en gran estilo. ¡Súper!


Hinchá el pecho y quemá a todos. Y además: desde donde quieras.

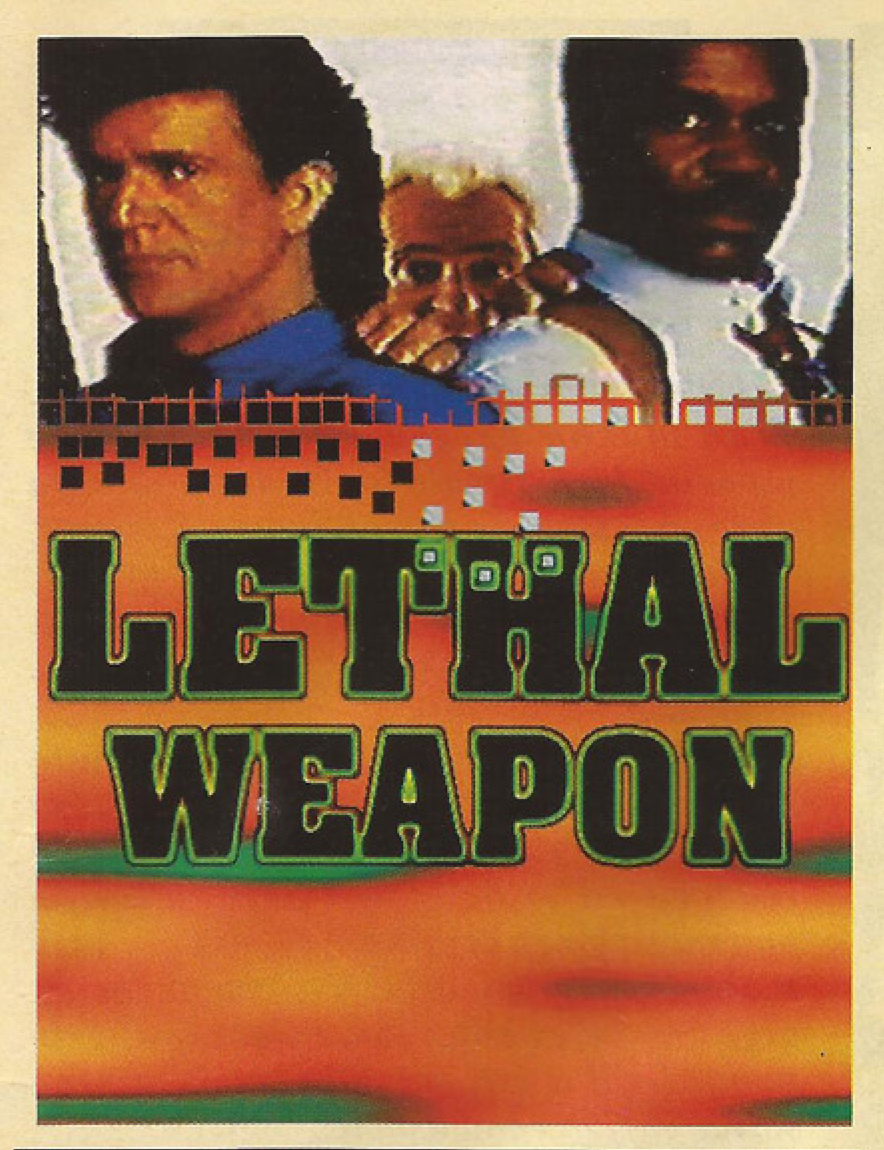

Guille se volvió bestial. Su cuchillo doble quita más energía que nunca.

Estas son apenas algunas locuras de este cartucho turbinado. Probalo.

UNA CHAMPION EDITION PIRATA...Y TRUCHA

Existe otro cartucho pirata circulando en las casas de alquiler de juegos, con una versión Champion Edition de SF2. Pero no te alegres mucho, porque la empresa, muy flojona, solamente incorporó al game el código que puede ser usado con el Game Genie. Ese mismo que divulgamos en el N° 15 de ACTION GAMES y que fue descubierto por casualidad. Resultado: la cabeza en lugar de las rodillas, jefazos quemados y golpes reducidos. A pesar de todo, tiene de bueno que se puede jugar con los jefes.

LETHAL WEAPON / Ocean			
Acción	8 Mega	1 jugador	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION



Una vez más, el cine invade los videogames. La softhouse Ocean preparó una versión en game de la serie de películas Arma Mortal (Lethal Weapon 1, 2 y 3). Y las alternativas del juego para tu Super NES fueron hechas casi igualitas a las que ya viste en el cine o el video. En el game, vos mandás a los dos policías de Los Angeles que enfrentan a un montón de criminales. Martin Riggs (Mel Gibson) y Roger Murtaugh (Danny Glover) deben encarar cuatro misiones normales y una especial. Y la especial es exactamente la misión de la tercera película. ¡Es acción y tiros para todos lados!

En la Delegación

Riggs y Murtaugh comienzan sus misiones entrando por puertas dentro de la delegación. Cada puerta corresponde a una de las cinco misiones. Podés entrar por cualquiera de ellas primero, excepto en la del desafío especial. En este, vos tenés que encontrar al ex sargento que robó las armas capaces de perforar los chalecos antibalas de protección policial. Podés cambiar de policía y tenés 4 Continues con cada uno.

ITEMS

	recarga tu pistola con seis balas
	aumenta un minuto a tu tiempo de juego
	aumenta un distintivo de tu marcador de energía

TU MARCADOR DE ENERGIA TIENE CINCO DISTINTIVOS. PERDES UN DISTINTIVO CUANDO SOS ALCANZADO DOS VECES.

COMANDOS

A	patada
B	salto
Y	tiro o cabriola en el agua
Y+B	ataque con cabriola
↓	agacharse

MISION 1

Una banda de traficantes está tratando de "exportar" un dinero por el puerto de Los Angeles y vos tenés que impedirlo.



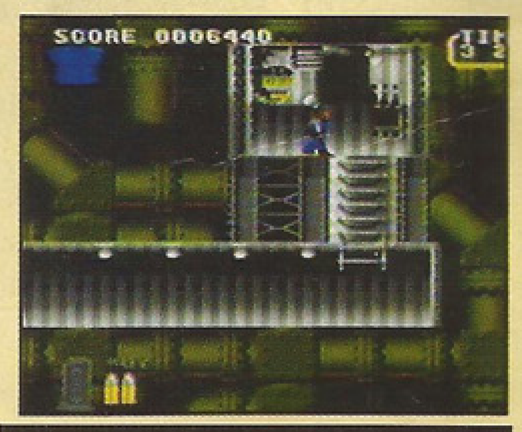
Disparales a los tipos con arpones o revólveres.



No hay escape: saltá a estos ganchos para poder continuar.

MISION 2

Un grupo de terroristas chiflados colocó bombas en el subterráneo. Vos tenés que entrar por las cloacas y reventar a todos los bandidos hasta llegar al jefe.



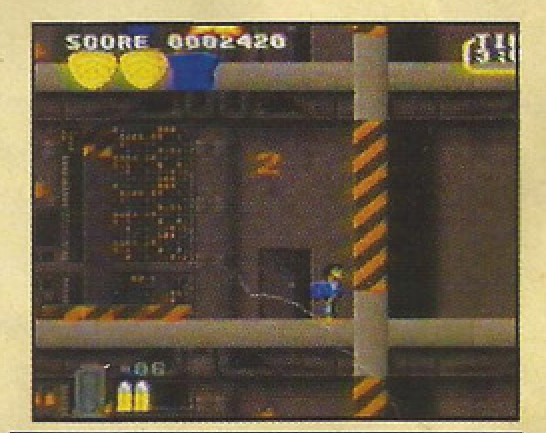
Apoyate en las llaves on/off para abrir puertas de pasajes obligatorios.



Saltá a la máquina de gaseosas, y de ella, saltá de nuevo agarrando al jefe por detrás.

MISION 3

Otra maldita organización colocó una bomba en un shopping. Vos estás en el estacionamiento. Encontrá y desactivá la bomba.



Usá las puertas numeradas y las subidas o bajadas para moverte más rápido.



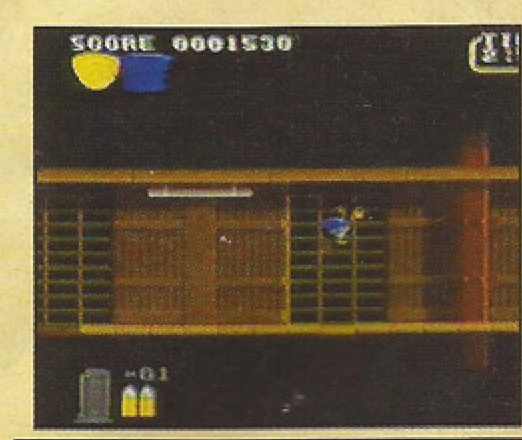
Colgate de los caños para atravesar por arriba de los agujeros molestos.

MISION 4

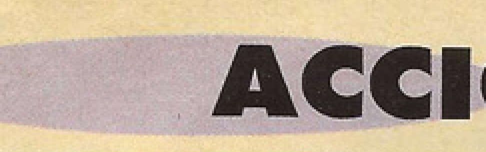
En un edificio de oficinas, el petiso Leo Getz se convirtió en rehén. ¡Su vida depende de vos, hermano!



Usá las plataformas para seguir adelante. Pero cuidado con no caer en el agujero.

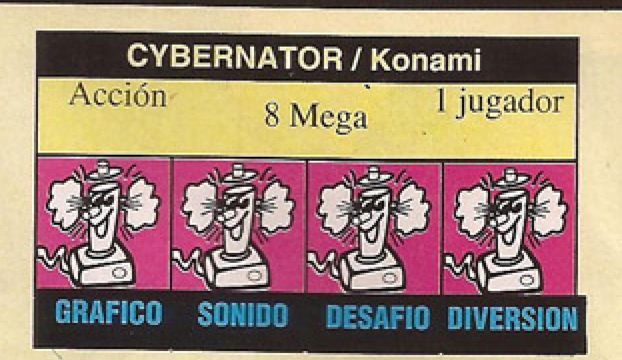


Atención con estos ladrillos: ceden y vos podés sufrir una caída fatal.



CYBERNATOR SOLO TIENE TRES CONTINUES CON UNA VIDA CADA UNO





Cybernator es un game escalofriante. Trae mucha acción en un ambiente espacial bien simulado. Se trata de otra obra maestra de la softhouse Konami. Visualmente, Cybernator es una locura: pantallas llenas de colores, tiros, explosiones, naves y escenarios espaciales.

La historia es interesante. En un futuro distante, nuestro planeta sufre una escasez de petróleo. Sólo queda una reserva en el océano Pacífico y una poderosa organización de robots está tratando de dominarla. Vos comandás un gigantesco robot y tenés que ponerle punto final a esa pandilla robótica para salvar el vital combustible.

Cañones y Robots

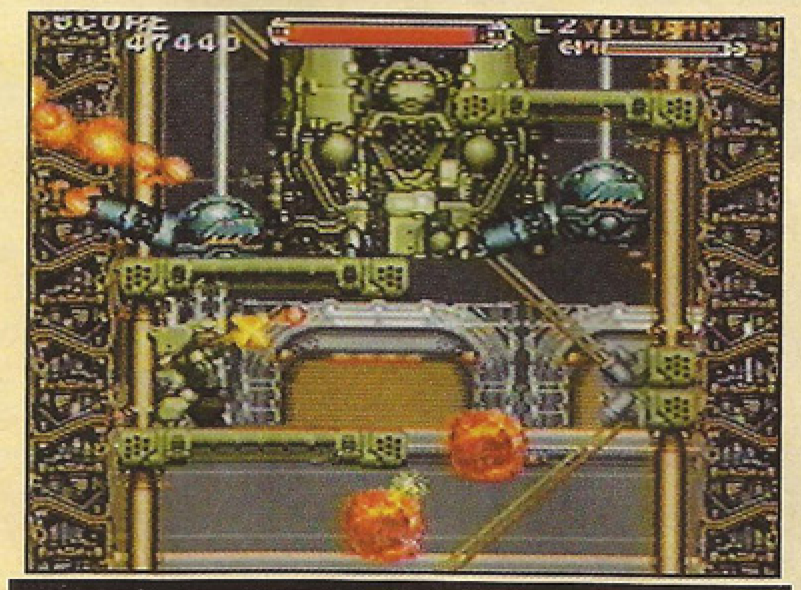
¡Tiros para todos lados! Tenés que reventar robots y cañones durante todo el juego. En la primera fase, el desafío es brutal. Pero en la segunda etapa la cosa mejora. Comenzás volando en el espacio sideral, esquivando asteroides gigantes y ametrallando avispas mecánicas.

En la Plataforma Enemiga

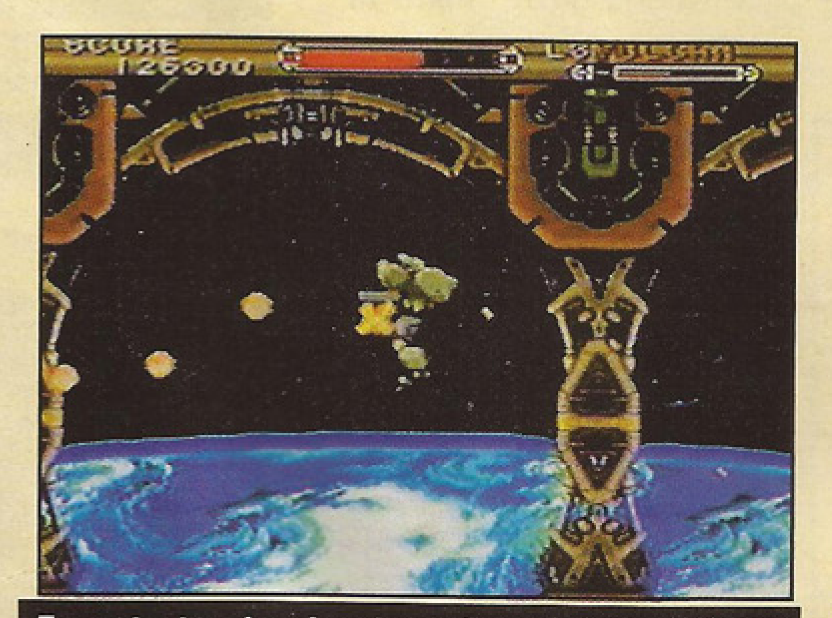
En esta fase tenés que pelear dentro y fuera de la nave enemiga. Reventá todo lo que está por afuera de la nave y acumulá el mayor número de ítems posible. Dentro de los corredores, tirá en zigzag. Terminá con el jefe de la plataforma tirándole con todo. Para finalizar, reventá todas las hornallas.

En Tierra Firme

Vos entrás en un tiroteo de locos contra los robots, en plena atmósfera terrestre. Dispará balas hasta que aparezca una nave en el cielo. No tengas miedo: viene para llevarte al suelo del planeta. Y la misión continúa en un verdadero campo de batalla: aparecen un montón de tanques y naves torpederas.



Primer jefe - Quedate tirándole en la hornalla, sin parar, y tené cuidado con los cañones.



En este trecho de circunferencias, andá por arriba para encontrar más ítems.



En tierra, lo más molesto es este robot con ametralladora. Pero huye si le mandás unos tiros.

Segundo jefe - Quedate sobre la montañita tirándole a la cara del robot.

ITEMS

Están dentro de las cajas que encontrás cuando reventás cañones y enemigos.

P	aumenta el poder de las armas
H	aumenta energía
W	vale una nueva arma

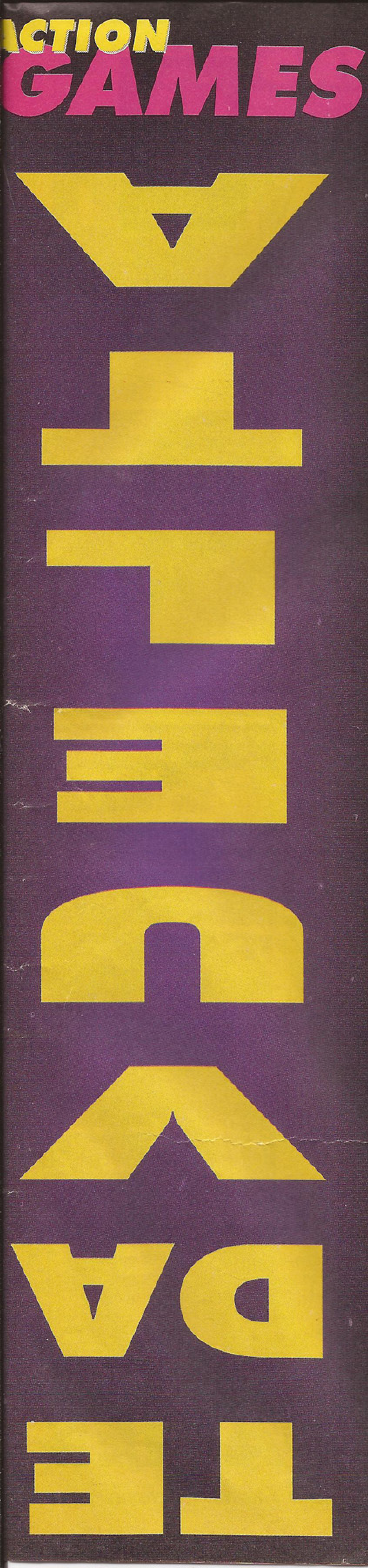
ARMAS

Tomando los ítems "W" acumulás estas armas:

Vulcan	ametralladora
Punch	es un golpe muy poderoso
Missile	misil
Laser	hace picadillo a los robots

COMANDOS

R - escudo	**B** - salto	**A** - corrida
Y - ametralladora	**B presionado** - volar	**X** - cambia arma



C.O.N.C.U.R.S.O

Una Consola *Para* Un Amigo

Completá el cupón y envialo a *Action Games.* Entre todos los participantes se sorteará una consola Super Bitgame obsequio de

PACHI — *de todo*

Nombre y Apellido: ....

.... Edad: ......

Nº y Tipo de Documento: ....

Dirección: .... C.P.: ....

Localidad: .... Tel.: ....

Provincia: ....

A continuación completá los datos del AMIGO al que le vas a regalar la consola, si ganás. Suerte.

Nombre y Apellido: ....

.... Edad: ......

Nº y Tipo de Documento: ....

Dirección: .... C.P.: ....

Localidad: .... Tel.: ....

Provincia: ....

Mandá tu cupón antes del 15 de cada mes.

Aclaramos que la consola la gana la persona a la que se la regalaron, la cual será la encargada de retirar el premio presentando su documento y una fotocopia del documento del amigo que se la obsequió. Agradecemos la colaboración de Pachi (un amigo de siempre) para la realización de este concurso.

Armá este sobre y envialo por correo a Editorial Quark.
o entregalo personalmente de 10 a 13 y 14 a 17hs.



Remitente: ....

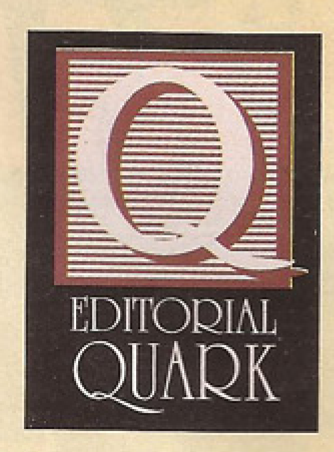
Estampilla



C.O.N.C.U.R.S.O

Una Consola para Un Amigo

Editorial Quark S.R.L.
Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4
(1029) Capital Federal



Azcuenaga 24 - 2º - Of. 4
1029 - Buenos Aires - Argentina
Tel. 951-6239 - Fax 952-3834

Editor Elio Somaschini

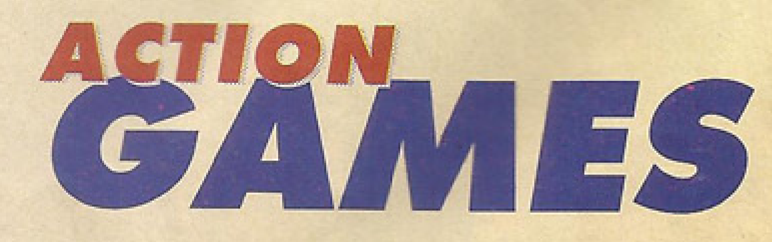
Director Claudio E. Veloso

Distribución
Capital
Distribuidora Cancellaro S.R.L.
Interior
Distribuidora Bertrán S.A.C.
Santa Magdalena 541 - Capital
Uruguay
Berriel y Martínez
Paraná 750 - Montevideo - R.O.U.

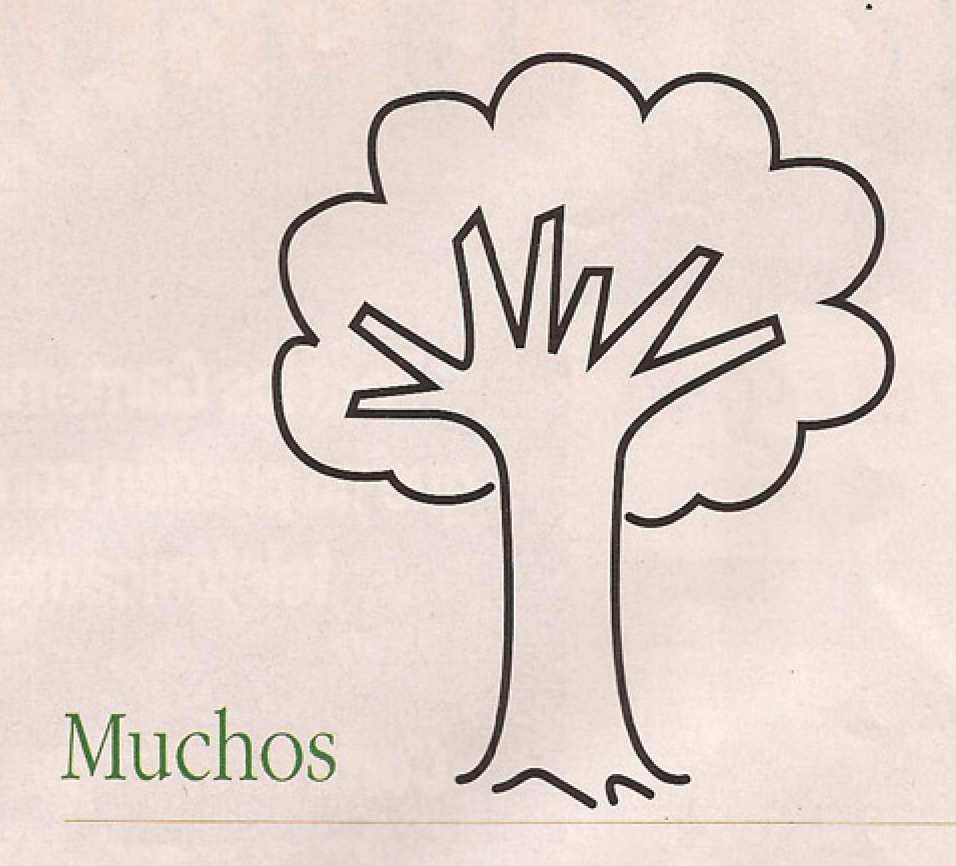
Fotocromía Artes Gráficas Vladimir
Jufre 537 - 1º - Capital

Impresión Editorial Antártica S.A. - Chile

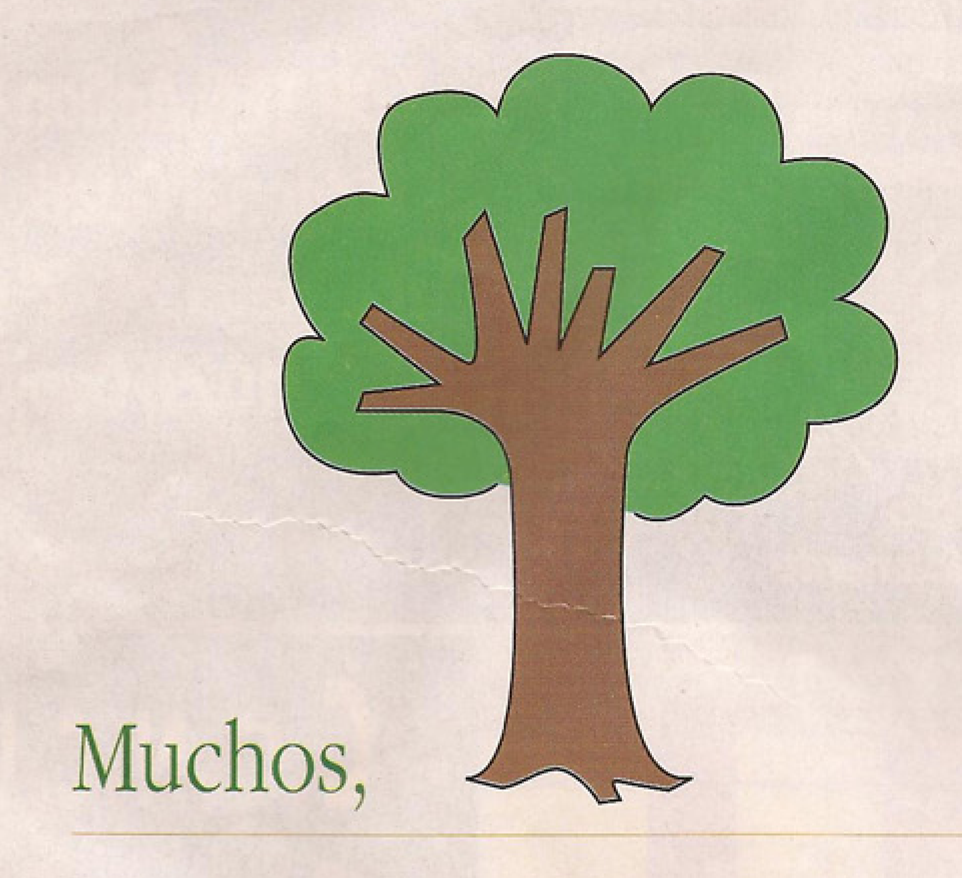
Action Games es una publicación mensual de Editorial Quark S.R.L., adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas.
Esta versión en castellano de **Açao Games** es publicada mediante convenio y bajo licencia de Editora Azul, Sao Paulo, Brasil.
El material publicado en esta edición corresponde a la versión original de **Açao Games**



AÑO 2 - Nº 17 - OCTUBRE 1993



Muchos sabemos dibujar un árbol



Muchos, también, sabemos pintarlo



Pero... Cuántos sabemos cuidarlo ?

TOP TEN - SIN TELEFONO

TOP TEN ACTION GAMES SIN TELEFONO

Nombre y apellido: ....

.... Edad: ....

Dirección: ....

....

Localidad: ....

.... C.P.: .... Tel: ....

Provincia: ....

Juego preferido: ....

Para la consola

☐ Nintendo ☐ Master ☐ Family ☐ PC ☐ Super Nes ☐ Mega Drive ☐ G. Boy ☐ G. Gear

Los participantes de este Top Ten entrarán en el sorteo de los obsequios junto a los que emitieron su voto telefónicamente

Para los Gamemaníacos que no pueden comunicarse telefónicamente.

Cortá o fotocopiá el cupón y mandalo a :

TOP TEN Action Games
Editorial Quark S.R.L.
Azcuénaga 24 - 2º piso of. 4
(1029) Capital

C.O.N.C.U.R.S.O

Una Consola Para Un Amigo

El ganador de la consola Super Bitgame es Pablo Pérez, Pcia. de la Plaza, Chaco

El amigo que se la regaló es: Edgardo G. Bresso Capital Federal

Agradecemos la colaboración de:



para la realización de este concurso

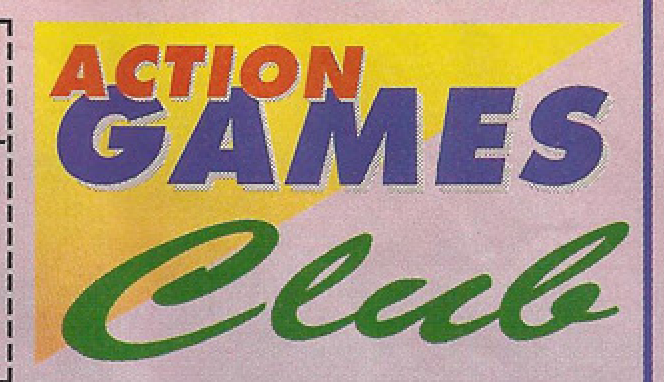
El premio se entrega o envía desde Pachi de Todo, Estación Once, Hall Central, Local 71

ACTION GAMES



Ahora los Gamemaníacos tienen credencial y algo más...

Pegá tu foto aquí, recortá la credencial y plastificala.



Nombre y Apellido: ....

....

Nº y tipo de documento: ....

ACTION GAMES Club

Completá este cupón y mandalo a
Editorial Quark
Azcuénaga 24, 2º piso of. 4 (1029) Capital.

ASOCIATE Y GANA CON EL CLUB DE ACTION GAMES

- DESCUENTOS EN COMERCIOS ADHERIDOS
- EVENTOS ESPECIALES
- SORTEOS
Y MAS

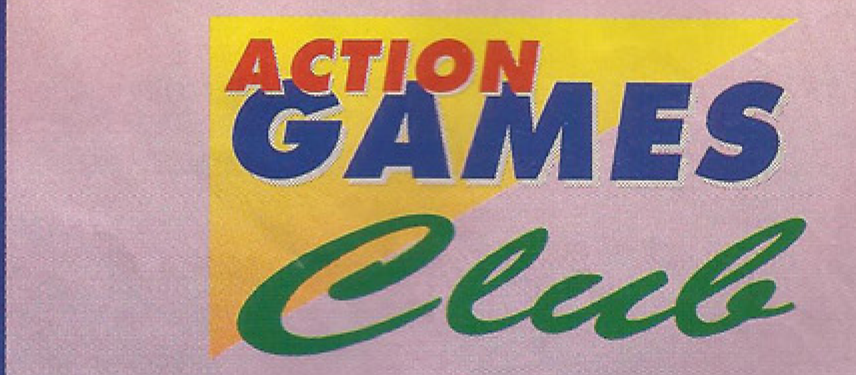
Completá este cupón y envialo a Editorial Quark S.R.L. Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4 (1029) Capital Federal

Esto te permitirá participar de los sorteos y eventos especiales exclusivos para socios del club.

La inscripción y participación es totalmente gratuita.

Completá esta credencial, pegá tu foto, recortala, plastificala y empezá a ganar con los beneficios del Club Action Games.

Nombre y Apellido: ....
....
Nº y tipo de documento: ....
Fecha de Nacimiento:..
Dirección:..
Localidad: ....
País: ....
Teléfono:..



CREDENCIAL GAMEMANIACA

Esta credencial es intransferible y acredita al portador como miembro del Club Action Games

CLUB ACTION GAMES COMERCIOS ADHERIDOS

Estas ofertas son válidas hasta la aparición del próximo número de Action Games y presentando el carnet de socio

PACHI de todo EN VIDEOGAMES

20% DE DESCUENTO EN CARTUCHOS

Pero como Pachi esta loco te puede dar algo más.

Estación Once - Hall Central - Local 71 - Tel. 862-2306/2356
Todos los días de 7 a 22, domingos y feriados de 9 a 21hs.

ACTION GAMES

20% DE DESCUENTO EN REVISTAS ATRASADAS Y REMERAS UP, PLAY IT!

Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4
Tel. 951-6239

NVC

Entre Rios 1067 Capital - Tel 304-6792

TE HACEMOS EL MISMO PRECIO QUE POR MAYOR

EMV

Riobamba 464 Capital - Tel 953-7368



En cartuchos 10 %
Consolas Sega, Action Set y linea completa de accesorios 5 %

Av. Mosconi 3478 Tel. 571-5728

JUEGOMANIA

Cartuchos Family, Sega, Super Nintendo 10% de descuento

Rivadavia 7055 Local 29 Galería Dufau

VIDEO GAMES PREMIER

20% de descuento en cartuchos de Family, Sega y Super Nintendo. 20% en consolas Family

Libertad 482 Tel. 382-5279

FREE SHOW

Te hago precio Mayorista en: Videojuegos TV - Audio y Electrodomésticos

Córdoba 4021 Cap. Tel. 862-8509

Floppi Games

TODOS LOS CARTUCHOS 15% DE DESCUENTO

Rivadavia 306 - Quilmes

ENANO COMPUTACION

10% de descuento en TODA LA LINEA DE VIDEOJUEGOS

YERBAL 2413 - CAPITAL
612-2559

CASA LIN'S

10% DE DESCUENTO EN CONSOLAS

ESMERALDA 491 - CAP
3 9 3 - 5 2 2 3

CLUB TAKU

15% EN TODOS LOS PRODUCTOS

CABILDO 2280
LOCAL 103 PLANTA ALTA

Guerrero enviado por el planeta M-78 para proteger la Tierra, Ultraseven es el abuelo de los héroes japoneses de la generación Jaspion. Vivía disfrazado bajo la identidad de Dan Monboshi, un policía del escuadrón Ultra. Pero bastaba con que apareciera un mugriento monstruo gigante y ...¡yaaaaah! Dan se colocaba sus ultra-anteojos y se transformaba en un inmenso luchador con superpoderes.



Fidelidad

Para los que fueron fieles seguidores de Ultraseven, este juego traerá muchos recuerdos felices de la antigua serie. Los monstruos y episodios son igualitos a los que pasaban por televisión. Los poderes del héroe son idénticos. Y el juego está copado hasta el punto de traer hasta a los famosos monstruos instantáneos de Ultraseven, esos que surgían milagrosamente de adentro de pequeñas cápsulas.

MOVIMIENTOS		
Puñetazo - Y	Patada - Y+ ↑	Salto - B
Voladora-pisotón - B y en el apogeo, Y		
Voladora de pierna estirada - B y enseguida apretá Y		
Tirar al adversario al suelo - acercate, agarrá y apretá ↑ + Y		
Cabezazo - Agarrá y apretá Y		
Escudo protector - A + ↑		

Versus Mode

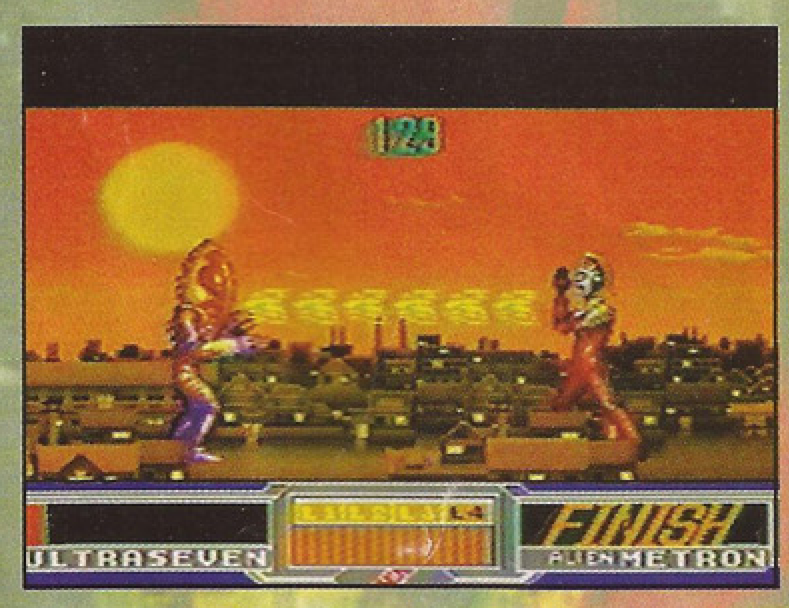
En este modo del juego vos peleás contra cualquiera de los 10 monstruos (menos el jefazo final) o con otro Ultraseven. En el Versus Mode, los cuatro poderes especiales son identificados por las letras A, B, C y D. El A es el más débil y el D el más fuerte. Claro, cuanto más fuerte el poder que usás, más energía perdés.

Story Mode

En este modo te vas a quitar la nostalgia por algunos episodios de la serie Ultraseven. Son 11 etapas en secuencia. La historia termina con un jefazo bien armado, al que tenés que derrotar dos veces. En las luchas tenés que apalear a los monstruos, hasta que queden con la energía en cero. Ahí, aplicales el golpe final con tu poder más fuerte.

Aliados

En el Story Mode podés usar las cápsulas-monstruos de Ultraseven. Si optás por Yes, uno de los monstruos que elijas luchará primero con el adversario, para quitarle energía. Otra novedad de este modo son las fases de bonus, donde podés juntar cápsulas para usar durante el juego.



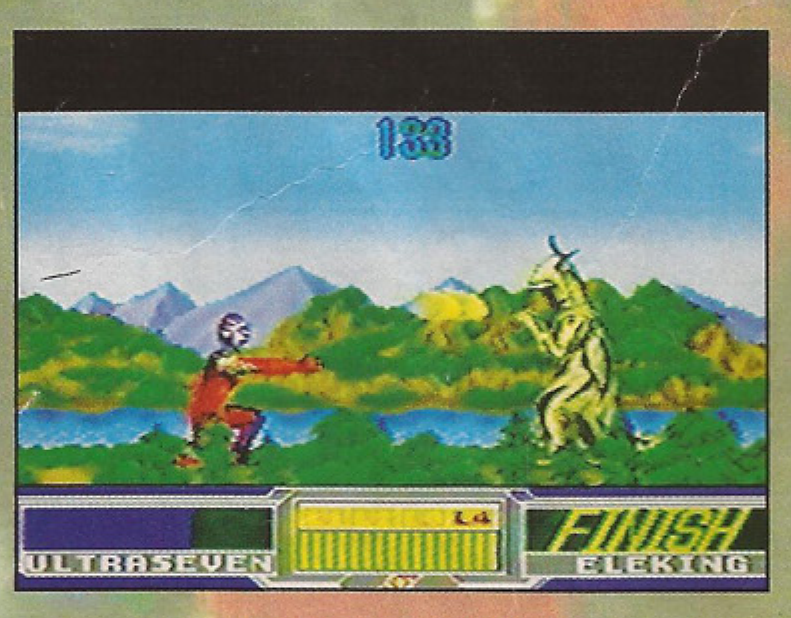
Ahora los poderes tienen los nombres L1, L2, L3 y L4. El último es el más fuerte. Dejá que la barra de energía llegue al nivel de poder deseado...



Antes de cada lucha, podés elegir si querés o no usar cápsulas.



Usá R y L para elegir el poder. Para usarlo, apretá A.



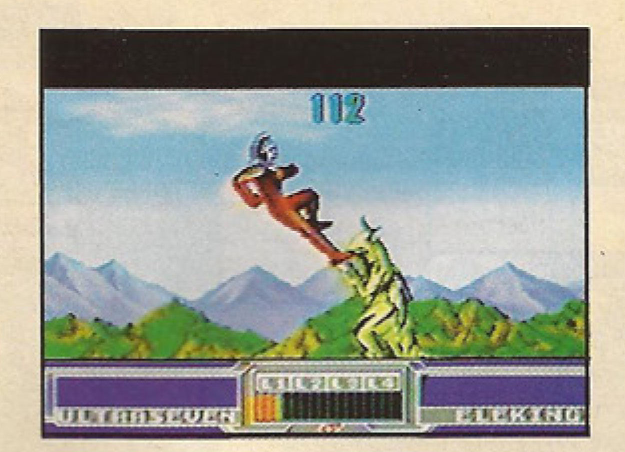
...y cuando el marcador del adversario esté en Finish, apretá el A para dar el último golpe.



Reponé las cápsulas reventando los blancos de la fase de bonus.

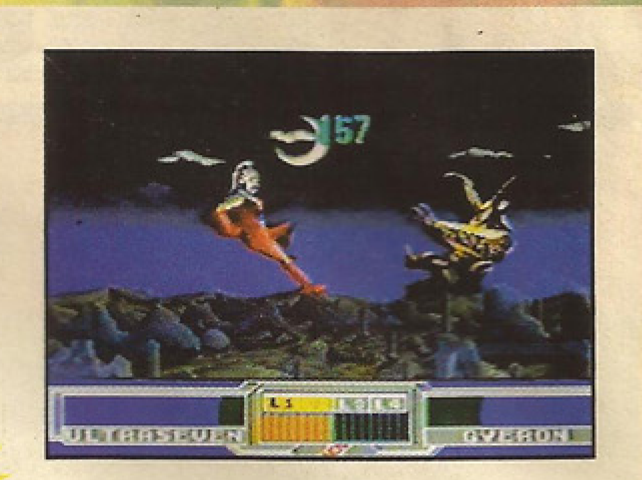
ELEKING

Los cuernos giratorios de Eleking llaman la atención pero, en verdad, su punto débil es el pecho. No te pongas cerca de su cola, si no adiós. Atacá con voladoras.



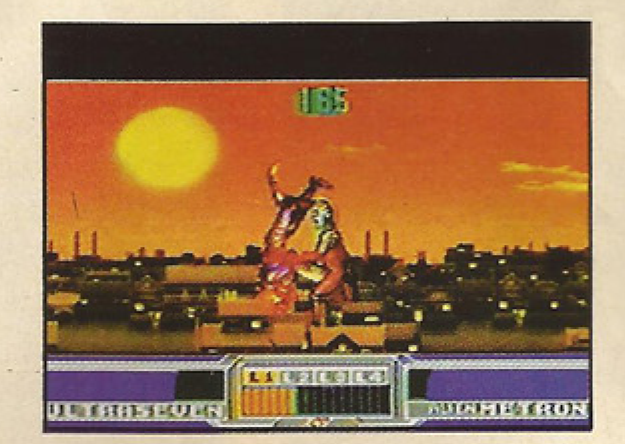
GYERON

Gyeron es integrante de la temida fuerza que tomó una base de misiles en el Japón. Poderoso, puede rechazar la hoja del arma de Ultraseven. Combiná voladoras, patadas y, también, tiralo al suelo.



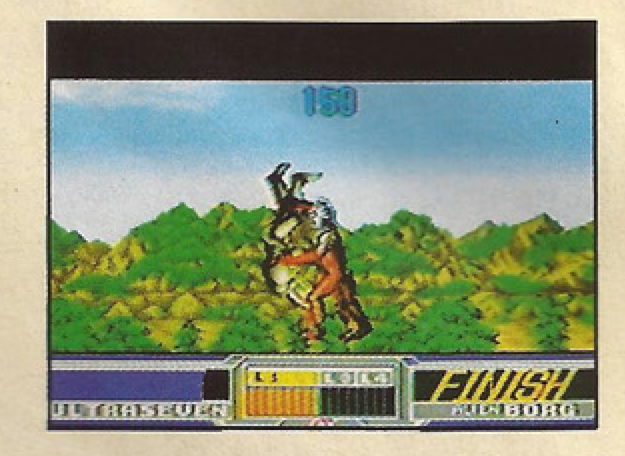
ALIEN METRON

Los golpes de este monstruo son bajos y sus armas, mortales. Una táctica infalible para derrotarlo es tirarlo al suelo.



ALIEN BORG

Monstruo rápido y ágil, forma parte de una banda que raptó a miembros de la familia de Ultraseven. La mejor estrategia es tirarlo al suelo.



ALIEN ICARUS

Su estrategia es volverse invisible y reaparecer por detrás tuyo. Por esto, mantenete constantemente en movimiento. Voladoras en la cabeza son el mejor ataque.



DALLY

Dally es una criatura microscópica que se aloja en las flores. Cuando alguien huele la flor, queda dominado. Para enfrentarla, Ultraseven se vuelve minúsculo. Tirar al bicharraco al suelo es la mejor táctica.



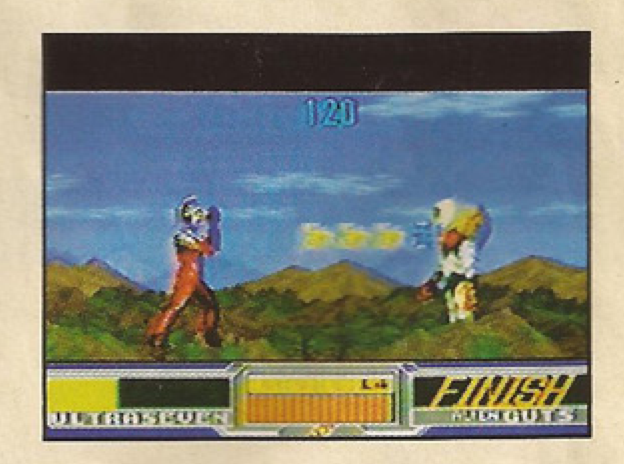
KING JOE

Robot fuerte, pero con capacidad limitada de acción. En compensación, da choques a lo Blanka. Arriesgá patadas para debilitarlo.



ALIEN GUTS

Con sus poderes para dominar mentes, Alien Guts crucificó a Ultraseven. Liberá al héroe tirándole el cristal sobre la cruz y después en el casco. En esta lucha difícil vale cualquier golpe.



GANDER

La rivalidad con Gander es antigua: él ya pasó por el planeta M-78 y fue desterrado. Cuidado con sus magias y voladoras. Contraatacá también con voladoras y tirándolo al suelo.



IMT SEVEN

Doble de Ultraseven, usará las mismas armas que vos poseés. Defendete con el escudo y evitá usar los poderes: Imt Seven usará su propio escudo para rechazarlos.



PANDOM

El jefazo del juego impone respeto. Quedarse cerca de él es un peligro. No economices energía: usá el poder en el nivel máximo y salí corriendo. Repetí la operación hasta terminar con el tipo. Después de derrotarlo una vez, no te asustes: Ultraseven quedó tan agotado que no puede volver a su planeta.

Será necesario enfrentar a Pandom nuevamente para terminar el asunto. En el último ataque, puede agarrar la hoja de tu arma y mandarla de vuelta. Calma: automáticamente, Ultraseven hace lo mismo.



CUANDO TU ENERGIA SE ESTE TERMINANDO, SALI CORRIENDO. SIN LUCHAR, VA A VOLVER ENSEGUIDA.

SUPER F-1 HERO



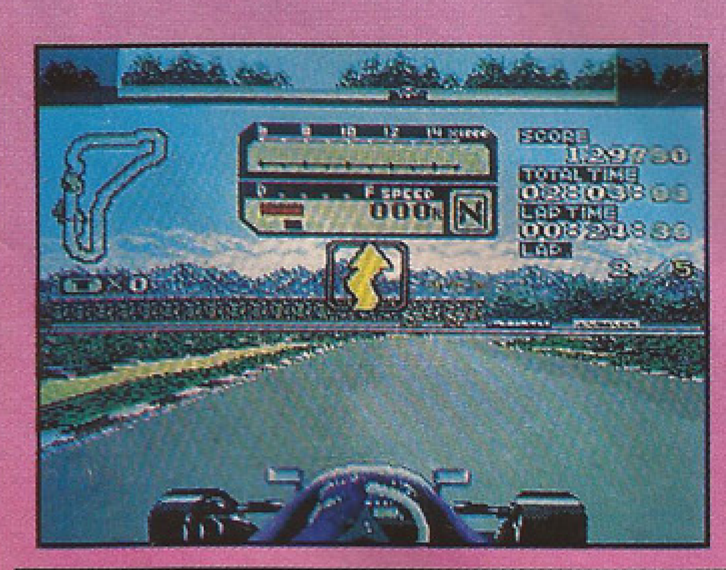
Dentro de la diversidad de juegos de carreras, Super F-1 Hero aparece como un antepasado de los games en el estilo Super Monaco GP. El game simula un campeonato mundial de Fórmula 1, con paradas en los boxes, podio, dieciséis autódromos diferentes y otras características del circo de F-1. El único macaneo corre por cuenta de Varie Corporation, que puso al piloto japonés Satoru Nakajima como la estrella del game. Y en realidad, en las pistas de verdad, el tipo sólo gana golpes...

Test run

Antes de mandarse derecho al campeonato mundial, en vez de elegir Grand Prix en el menú de apertura del juego, seleccioná Test Run. Haciendo esto, podés equipar tu auto (Setting), elegir uno de los circuitos, entrenar libremente en todos los trayectos o hasta participar de una carrera. A la hora de elegir los cambios, no lo pienses dos veces y elegí el modelo manual. El cambio automático es de lo peor, ya que además de que los cambios de marchas son inadecuados, ocurren absurdos como chocar el auto en sexta marcha ... ¡e intentar salir también en sexta! Y además podés elegir de 1 a 5 Continues.

Trucos de pilotaje

Para encarar los circuitos y tener un buen desempeño, corré en los trechos más despejados de la pista y no te cierres demasiado en las curvas. Así, vas a tener un mejor control de tu máquina. Y para completar tus maniobras, basta dar ligeros toques al Direccional. Cuidado con no golpear tus neumáticos en los costados, sinó tu auto se rompe o se da vuelta. Observá siempre el marcador rojo del panel: pará en los boxes, si estuviera muy lleno.

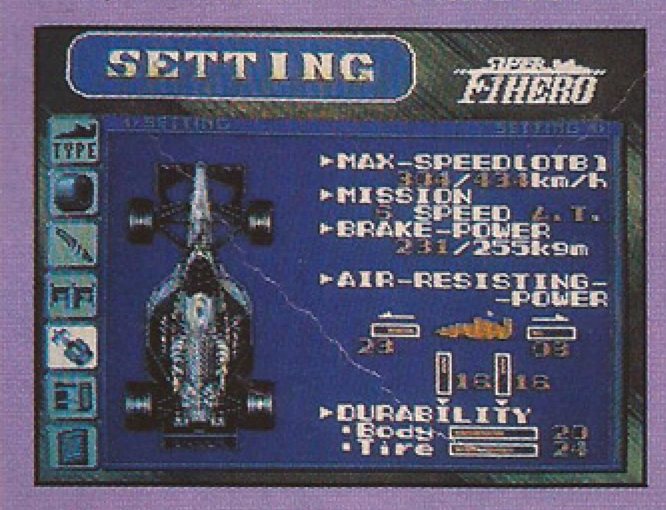


No ejecutes una chicana (dos curvas seguidas) de una forma muy abierta, sino vas a terminar en el pasto.

Equipando tu auto

Este es un detalle reinteresante de Super F-1 Hero: la lista de piezas y accesorios es bastante amplia y detallada. Basta dar Setting y usar el menú. Ojo: cliqueando el ítem Type, el propio game monta tu auto. Sólo que la elección de las piezas es al azar.

ANTES DE CORRER, MONTA TU MAQUINA. ELEGI NEUMATICOS, SUSPENSION, ALERON DELANTERO Y TRASERO, FRENOS, DISCOS DE LOS FRENOS, MOTOR, CARROCERIA, CARTER Y EMBRAGUE.



MOTOR V12 HIGH, SUSPENSION Y FRENOS HARD SON BUENAS OPCIONES

Turbo

Tenés derecho a tres turbos por prueba. Accionando el turbo, aumentás la velocidad de tu auto bruscamente, llegando a 900 kilómetros por hora. ¿Un poco exagerado, no?

Son 16 circuitos: * Africa del Sur, * Méjico, * Brasil, * España, * San Marino, * Mónaco, Canadá, * Francia, * Inglaterra, * Alemania, * Hungría, Bélgica, * Italia, * Portugal, Japón, * Australia.

COMANDOS

El game ofrece 5 configuraciones. Esta es la que recomendamos:

A	turbina
B	acelera
L	reduce la marcha
R	aumenta la marcha
Y	frena
X	regula el panel
L dos veces	reversa



WORLD STARS

Es un game más sobre el campeonato mundial de boxeo, el polémico deporte que rinde millones de dólares y deja muchos cerebros convertidos en piltrafas. Pero este World Stars es la mejor versión de box elaborada hasta ahora para el Super NES. Son nueve luchadores diferentes, pero si vas a jugar solo, unicamente podrás pelear con J. Yabuki, un simpático boxeador, y vas a tener que enfrentar a los otros ocho en secuencia. Para dos jugadores, podés elegir todos los luchadores. Calzate los guantes y presioná Start.

LOS PUNTOS FLOJOS

Cada round demora tres minutos. Aprendé cómo derribar a tus adversarios. Aquí tenés una lista en el orden en que aparecen.

S. Inagaki	puñetazos en el rostro
V. Kanagushi	en el rostro, también
T. Rikiishi	acertale al estómago
T. Ozaki	también al estómago
C. Ribera	puñetazo a la mandíbula
R. Kin	también la mandíbula
Harimao	en el estómago
H. Mendoza	bombardeo de ganchos

GOLPES

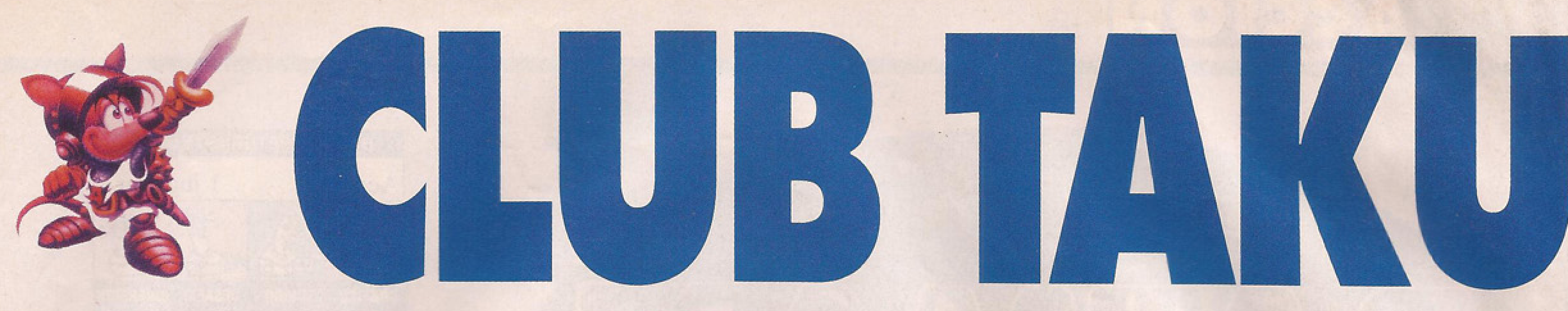
- Jab - A
- Directo - A + →
- Puñetazo en el estómago - A + ↓
- Gancho - A + ←



Yabuki hace que Ribera vea las estrellas con un uppercut - A + ↑



Golpe de luz poderoso: A y B + Direccional hacia el lado del adversario. J. Yabuki no consigue aplicar este golpe.



Busca a "NINTENDISTAS"

ATENCION CON TOTAL EXPERIENCIA EN JUEGOS

- Super Nintendo
- Nintendo
- Game Boy
- Mega Drive
- Genesis
- PC Engine
- Sega CD
- Neo Geo
- Game Gear
- Family Game
- Alquiler
- Canjes
- Services

Av. Cabildo 2280 - Ciudad de la Paz 2279 Local 103 de Planta Alta

PACHI

de todo

Porque tu vieja es lo más grande que hay. Hacela feliz

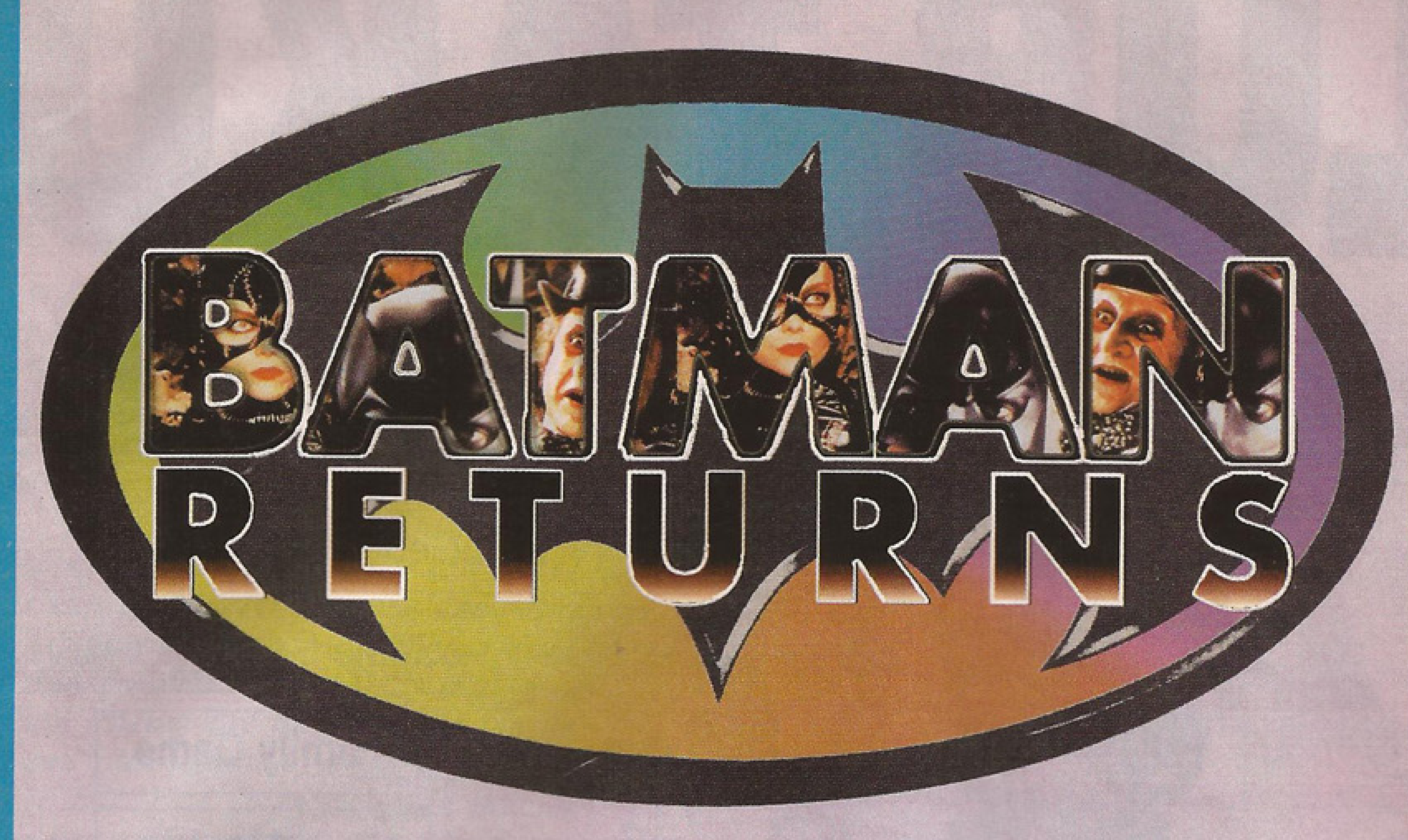
¡Apurate! Pasá por lo de PACHI y buscá un regalito para tu mamá

Ahora con tarjeta y hasta en 5 cuotas

PACHI les desea muchas felicidades a todas las madres en su día.

ESTACION ONCE: HALL CENTRAL, LOCAL 71, TEL.: 862-2306/2356

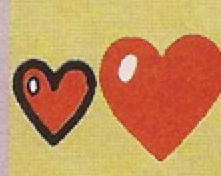
TODOS LOS DIAS DE 7 A 22HS. DOMINGOS Y FERIADOS DE 9 A 21HS.





Un capítulo más de la serie "games geniales del Super NES presentados para el Nintendito": Batman Returns. El argumento de este juego es fiel al del film: el gordito del Pingüino se consiguió un ejército de pingüinitos y payasos malvados, y está a punto de dominar Ciudad Gótica con la ayuda de Gatúbela. Vos sos el Hombre Murciélago y tenés que terminar con las pretensiones malignas de los villanos. Esta versión para el NES incluso sorprende, con gráficos y sonido muy por arriba del promedio. Bien, aparece un sprite aquí, otro allá, pero todo OK: para 8 bits, Batman Returns está rebien.




el pequeño recarga 8 puntos de life, el grande recarga 16

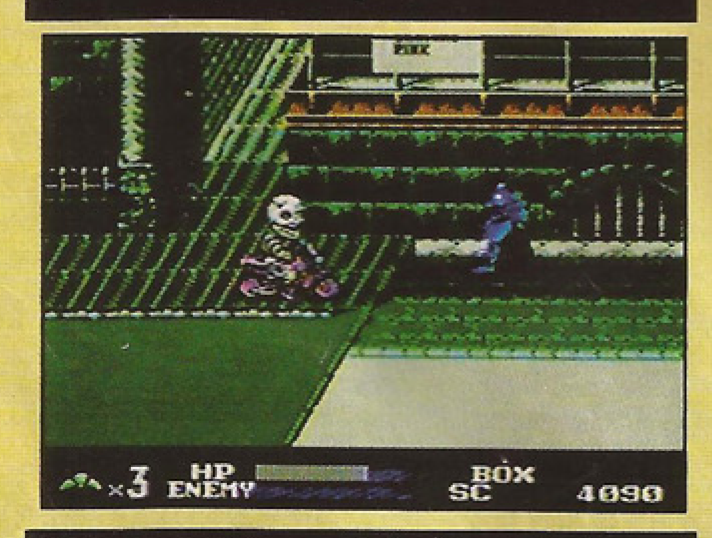

vale puntos


vale una vida extra


vale tres batidiscos

Fase 1 - Gotham plaza

Golpes y más golpes. Dale mucho a los payasos, principalmente a los que usan patas de palo.


Para reventar a este motociclista, usá boomerangs.


Acabá con este grandulón: acercate y golpealo cuando terminen los remolinos.

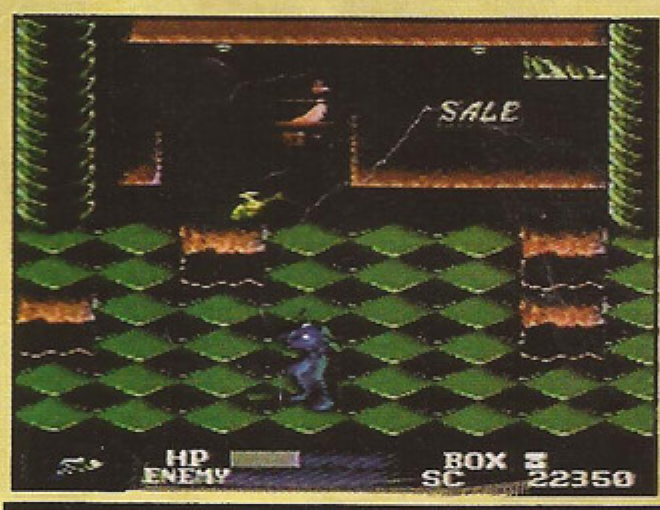
Fase 2 - Shreck's departament store

Tené cuidado con los tipos que escupen llamas y con las estatuas que se vuelven vivas y gustan de atacar por detrás. Usá el boomerang para subir de piso en piso.


Tirá un gancho en los ojos del gato para agarrar algún ítem.



Para no convertirte en pickle en esta pileta de ácido, pisá con cuidado en los bloques grises.



Acertale al helicóptero. Si te caés en algunos de los agujeros, volvé hasta la fase anterior.


En cuanto a Gatúbela, basta tener cuidado con el látigo de ella.

A CADA DIEZ MIL PUNTOS GANAS UNA VIDA EXTRA

Fase 3 - Save the ice princess!

¡Una princesa fue raptada! Tu misión en esta fase es salvar a la muchachita.



¡Mirá esa ventana abierta! Usá el gancho para subir.



Tenés un corazón dentro de esta lámpara.



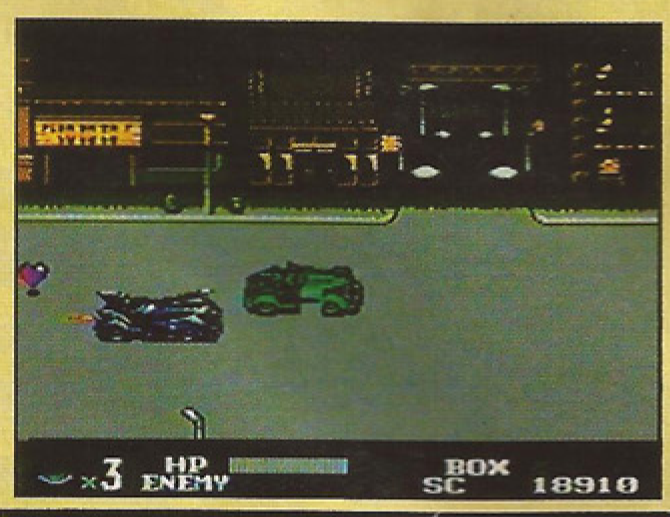
Este tejado es muy resbaladizo. ¡Cuidado!



Quedate en la mitad: reventá al jefe espadachín solamente cuando pare de atacar.

Fase 4 The circus train

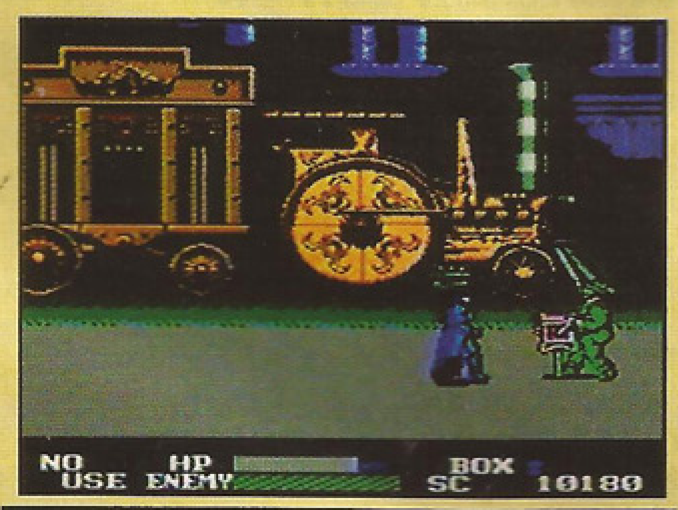
La fase comienza con una alucinante vuelta en el batimóvil. El botón A suelta batidiscos y el botón B dispara tiros. Pasá por encima de los barriles en la avenida. ¡Todo a mil por hora! Cuidado con las lanzadoras de cuchillos que son las enemigas más difíciles de esta fase.



Tomá los corazones en medio de la avenida.



Reventá las motos y los carromatos y tené cuidado con los payasos que intentan caer encima tuyo.



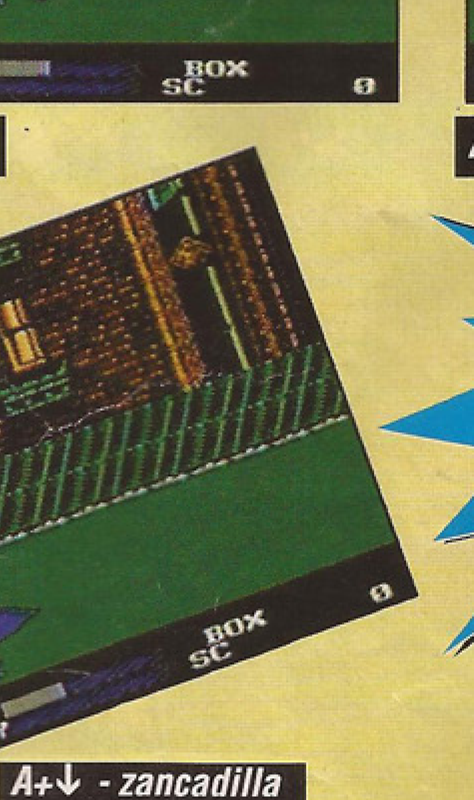
¡Este viejito del organito es muy molesto! Atacalo con zancadillas, pero cuidado con sus tiros.

COMANDA TU MURCIELAGO



A+B - voladora

A y B - golpe con la capa



A+↓ - zancadilla

ECONOMIZA EL GOLPE CON LA CAPA. GASTA ENERGIAS

- A - salto
- B - puñetazo
- ↓+B - defensa
- ↑+B - búmerang o gancho
- Select - elige arma

EN UNA PROXIMA EDICION TE MOSTRAREMOS LAS ULTIMAS FASES DE BATMAN

LUCHA

STREET FIGHTER III

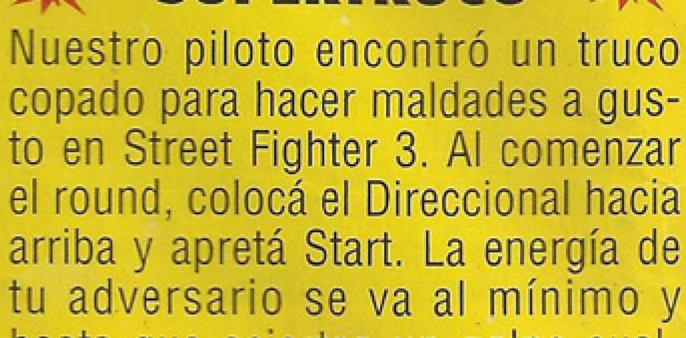
STREET FIGHTER 3 / Cartucho Pirata	
Lucha	1 ó 2 jugadores



¡No, no estás soñando! No se trata de ninguna broma pesada de ACTION GAMES. Ni de la presentación más esperada del año. Street Fighter 3 es un game pirata. ¡Y de los más descarados! Con un pequeño detalle: a pesar de todo, es uno de los mejores games de lucha para Nintendo que hayan aparecido hasta ahora. Entonces, no da para ponerse a protestar. Nosotros no tenemos la costumbre de hablar de games piratas. Pero esta vez encontramos que valía la pena. Y todavía más porque varias copias de este cartucho ya están invadiendo estos pagos. Relajate y entrá en el clima. FIGHT!!! Desde el éxito alucinante del arcade Street Fighter 2 y de su versión perfecta para Super NES, decenas de versiones piratas para otras consolas han aparecido como moscas en las casas de alquiler. El Nintendo 8 bits fue el sistema más "privilegiado" en este sentido. Además de tres versiones muy pobrecitas para el Street Fighter 2 normal, surgió este excelente Street Fighter 3 y un chiste de mal gusto llamado Mario Fighter 3. SF3 es, sin lugar a dudas, la mejor de todas. ¡Averiguá por qué!

Champion Edition

Street Fighter 3 es rebuena porque mezcla el SF2 original con detalles de la versión Champion Edition, esa maravilla de los arcades donde se puede jugar con los jefes. De los ocho luchadores originales, solamente Zangief brilla por su ausencia. Vega, Sagat y Bison están presentes en el game. Sólo Balrog quedó afuera. En total, son nueve luchadores para tu diversión. ¡Brutales! Los gráficos de este Street Fighter 3 son pobres y el sonido es indescriptible de tan malo. Pero los movimientos están muy buenos y la jugabilidad es elevada, o sea, la respuesta a los comandos es rápida. Técnicamente el game es irregular. Pero la diversión es total. Principalmente para quien no tiene un Super NES o una máquina de arcade en su habitación. Si te gustan los golpes a rolete, andá a buscar esta piratería bien hecha. Sólo una preguntita queda flotando en el aire: ¿por qué Capcom no presenta una versión decente de SF2 para Nintendo 8 bits? Respuestas a la redacción.



SUPERTRUCO

Nuestro piloto encontró un truco copado para hacer maldades a gusto en Street Fighter 3. Al comenzar el round, colocá el Direccional hacia arriba y apretá Start. La energía de tu adversario se va al mínimo y basta que aciertes un golpe cualquiera para acabar con él enseguida. ¡Villano... alpiste!

LOS MEJORES GOLPES DE CADA UNO

Acompañá lo que cada uno de los nueve luchadores es capaz de hacer. Seleccionamos los tres mejores golpes de Ken, Ryu, Chun-Li, Blanka, Guile, Dhalsim, Vega, Sagat y Bison para vos. ¡Que te diviertas!





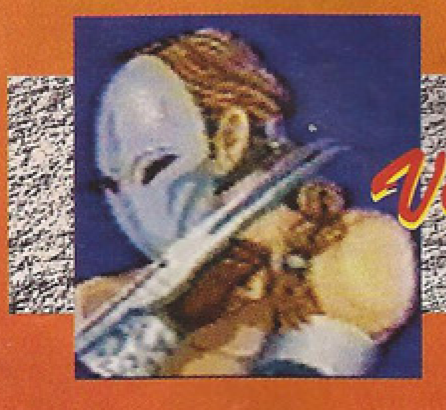

Tijera: ←, →+ B

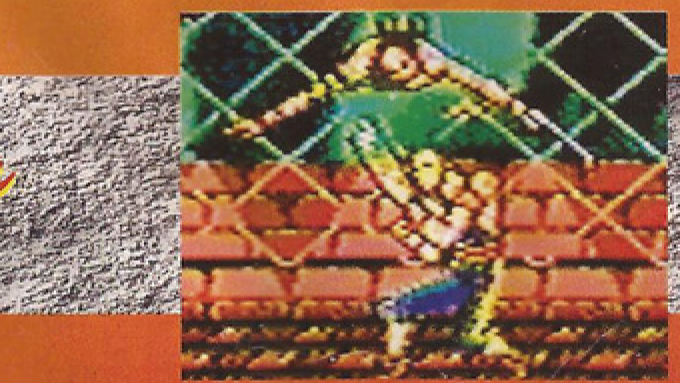


Torpedo: ←(2 segundos), → +A



Pisotón: ↓ (2 segundos), ↑ +B





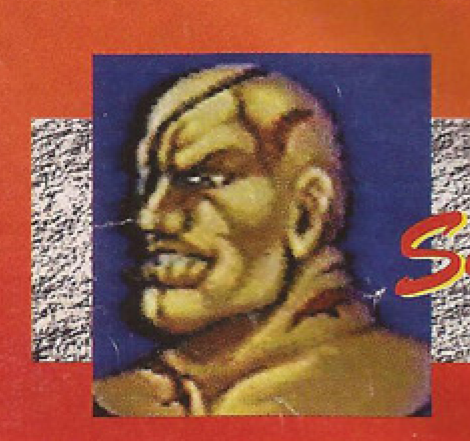
Salto del ángulo de la pantalla con garra: ↓ (2 segundos), ↑ +A



Giro: ←(2 segundos), → +A

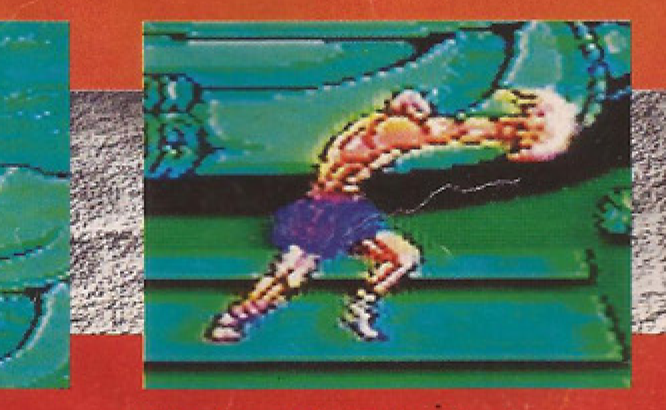


Golpe: apretá y dejá presionada A cerca del adversario





Uppercut: →, ↓, → +A



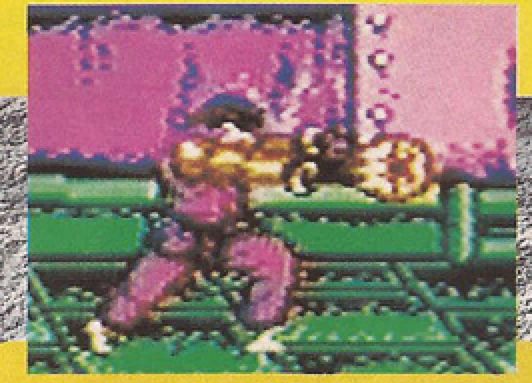
Magia encima: ↓, → +A



Magia abajo: ↓ ,→ +B

¡MUCHA ATENCION!: TODOS LOS COMANDOS DE ESTAS PAGINAS FUNCIONAN CHA, BASTA INVERTIR LOS COMANDOS DEL DIRECCIONAL

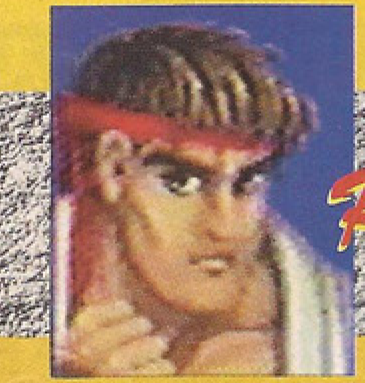




Magia: ↓, → +A

Giratoria: →, ↓ +B

Dragon Punch: →, ↓, ↘ + A







Magia: ↓, → +A



Giratoria: →, ↓+B



Dragon Punch: →, ↓, ↘ + A







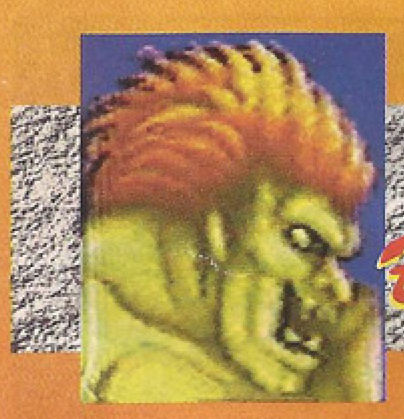
Pisotón en la cabeza: ↑, ↓ +B



Cyclone Kick: ↑ (2 segundos), ↑ + B



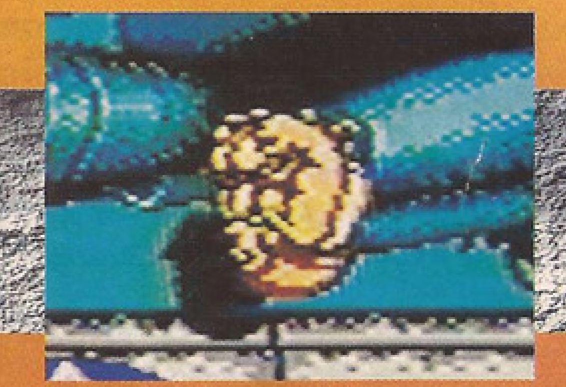
Patada rápida: B bien rápido







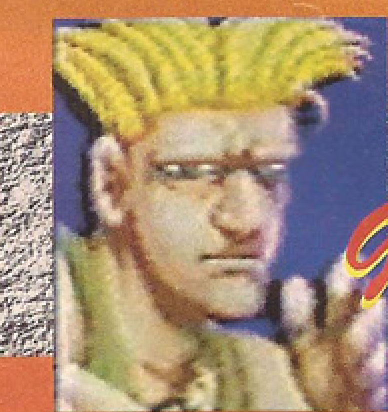
Choque: A bien rápido

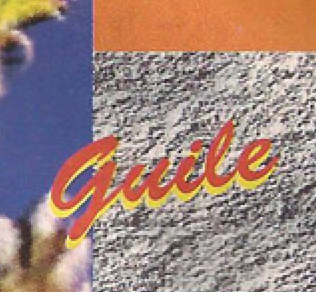


Bolita: ←, → + A



Mordisco en la cabeza: apretá y mantené A cerca del adversario



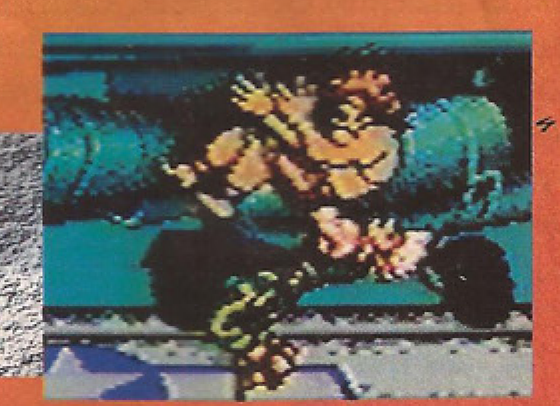




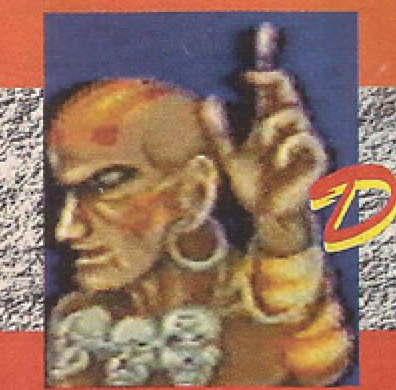
Sonic Boom: ←(2 segundos), →+A



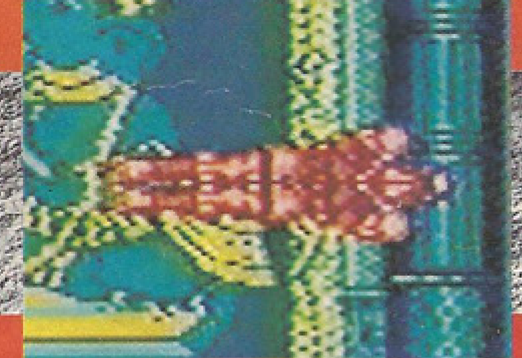
Cuchillo: ↓ (2 segundos), ↑ +B



Enterrada en el suelo: apretá y mantené A cerca del enemigo



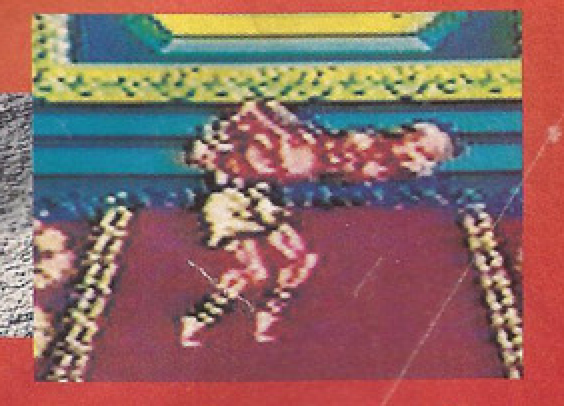




Tornillo con la cabeza: ↑, ↓+A



Tornillo con los pies: ↑, ↓ +B



Magia de fuego: ↓, → + A

CON EL LUCHADOR A LA IZQUIERDA DE LA PANTALLA. SI VOS ESTAS EN LA DERE-
DE DERECHA A IZQUIERDA Y DE IZQUIERDA A DERECHA. ¿ENTENDISTE?

PRINCE OF PERSIA / Virgin

Aventura 4 Mega 1 jugador

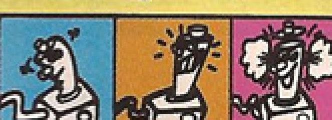


GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

¡SIN NERVIOS! ESTE JUEGO TIENE CONTINUES INFINITOS

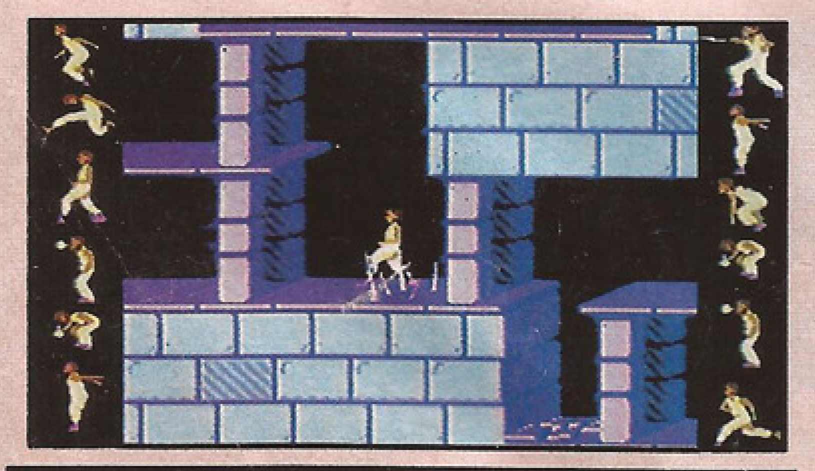


Adepto del Nintendito: si todavía no lo sabés, andan apareciendo un montón de presentaciones interesantes para tu consola de 8 bits. Y Prince of Persia está incluído en este paquete, claro está, junto con Street Fighter 3, Mega Man 5 y otros. Prince of Persia ocupa la lista de preferidos de mucha gente. Fue un exitazo en PC, en el Super NES, Mega CD y en el Game Boy. También, no es para menos: se trata de un juego rebueno. ¡Un clásico! En la versión para 72 pins, Prince of Persia mantiene su prestigio. Pero es bastante más lerdo ... aunque esto sea sólo un detalle.

La historia del juego es así: el sultán de Persia salió de vacaciones para darse una vueltita por el mundo, y el vizir del reino decidió quitarle el trono y adueñarse de todo. Sin darse por satisfecho, el tipo raptó a la princesa y se quiere casar con ella por la fuerza. ¿Qué hacés vos en esta historia? Sos un plebeyo que se enamoró de la noble belleza y, debido a esto, recibió una paliza y fue arrojado a una mazmorra. Pero consiguió escaparse de la cárcel y ahora debe salvar a su amada de la muerte dentro del plazo de 60 minutos. ¡Qué Alá te acompañe!

Mil y una trampas

Tenés que recorrer el palacio del sultán con el máximo de cautela. Ladrillos sueltos, guillotinas y lanzas aparecen por todos lados en este game. Cada vez que avances por un lugar desconocido, pisá con cuidado o da pequeños saltos en el mismo lugar para descubrir los ladrillos sueltos y evitar una caída fatal. En cuanto a las guillotinas, que ocupan totalmente los pasajes, acercate bien a las láminas y comenzá a pasar en el momento en que se abren. ¡Ojito! Si te agarra cualquiera de las trampas te morís.



Para no ser atravesado por las lanzas que brotan de repente del suelo, cuidado con los agujeritos que hay. Pasá bien despacito entre las espinas.

Portones

Para abrir los portones, buscá los ladrillos movibles que están cerca. Después de pisar en un ladrillo, corré para atravesar el portón, que se cierra enseguida.



En la fase 2, saltá en el ladrillo del otro lado del abismo para abrir la salida.

ITEMS

POTE GRANDE	Aumenta el poder de tu vida
POTE PEQUEÑO	Puede aumentar o disminuir tu energía. ¡Cuidado!
ESPADA	Arma obligatoria para enfrentar a los enemigos. Encontrala en la Fase 1.

Luchas

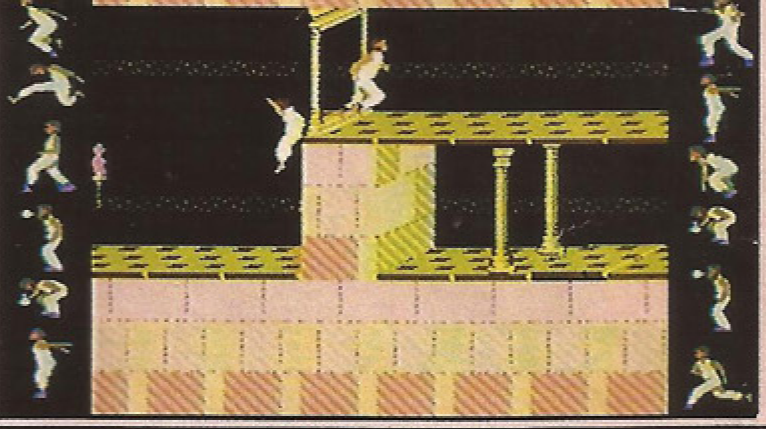
En algunos lugares del palacio, encontrás guardias del castillo. No te acerques a ellos muy rápido, sino tu personaje no va a tener mucho tiempo para sacar la espada y puede recibir un golpe fatal.



Para reventar al esqueleto, apretá el Direccional hacia el lado de él y presioná el botón A para atacar. Para defenderte, usá el B.

COMANDOS

A	Saltar y manejar la espada
B	Andar despacio, defenderte en combates y agarrarte
↓	Agarrar objetos



Para atravesar este espejo, tomá una buena distancia, corré y saltá.

CUANDO APAREZCA UN TIPO IGUALITO A VOS, BEBIENDO TU POCION, ¡ES TU ALMA! SE SEPARO DE TU CUERPO CUANDO ATRAVESASTE EL ESPEJO. Y TE VA A JOROBAR TODO EL JUEGO.

PASSWORDS

Estos son algunos de los códigos de las fases iniciales de Prince of Persia. ¡Pero intentá jugar un poco más y no seás tan apurado!

Fase 2 - 28746636	Fase 6 - 87628435
Fase 3 - 74246020	Fase 7 - 33185122
Fase 4 - 65214222	Fase 8 - 13031738
Fase 5 - 62206726	

CONCURSO



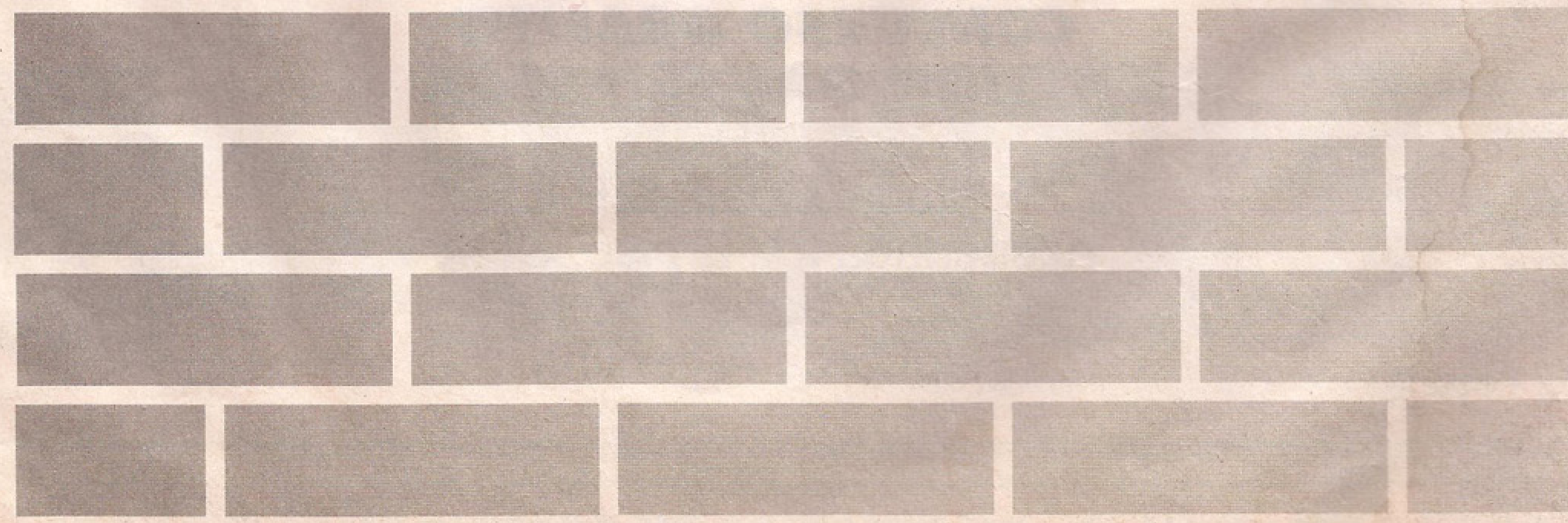




SALVA LAS PAREDES - SALVA LA CIUDAD
GANA UN MEGADRIVE

Escribí un graffiti y ganate un Megadrive.
La frase es libre y se premiarán las tres mejores.
Podés enviar más de un cupón.
El concurso cierra el 10 de noviembre.

Escribí un sólo graffiti en esta pared. Si querés mandar más, hacé una copia de esta pared y anotá la frase



Los nombres y frases de los tres ganadores serán publicados en la edición de Action Games correspondiente al mes de diciembre de 1993.
Los concursantes ceden todos sus derechos sobre las frases a Editorial Quark S.R.L. para su utilización y reproducción.
La participación en este concurso implica la total aceptación de las condiciones descriptas.

cortar por esta línea

Pegar sobre esta barra gris

Remitente: ....

cortar por esta línea

Estampilla

CONCURSO GRAFFITI
ACTION GAMES - SEGA

Editorial Quark S.R.L.
Azcuénaga 24, 2ºpiso, Of. 4
(1029) Capital Federal
República Argentina

★ HACETE SOCIO Y GANA



VENI, HACETE SOCIO GRATIS Y TENÉ DESCUENTOS, REGALOS Y SORTEOS

- ★ FAMILY GAME ORIGINAL
- ★ NINTENDO - SEGA
- ★ MAQUINAS
- ★ CARTUCHOS
- ★ Y ACCESORIOS

GARANTIA TOTAL 6 MESES PARA MAQUINAS Y CARTUCHOS

En la esquina "Periquita" Catamarca y San Martín - Mar del Plata

PACHI

de todo

ES UNICO

POR SUS NOVEDADES EN SUPER NES Y FAMILY

SI TE ABURRISTE DE TU CARTUCHO, TRAELO CON LA BOLETA Y CON $3 TE LLEVAS OTRO QUE NO CONOZCAS DEL MISMO VALOR

¿ENTENDISTE...?
1 ALQUILER = 24 HS
¡1 CANJE EN PACHI!!
TE DIVERTIS TODO EL TIEMPO QUE QUERÉS

NO, NO ESTAS CRAZY. LEISTE BIEN

- ESTACION ONCE -
LOCAL 71, TEL.: 862-2306/2356
TODOS LOS DIAS DE 7 A 22HS.
DOMINGOS Y FERIADOS DE 9 A 21HS.
-BELGRANO -
MATIENZO 1745
- SAN ISIDRO -
AV. CENTENARIO 525
- MONTE GRANDE -
VICENTE LOPEZ 458
- CATAMARCA -
SARMIENTO 507 GAL. FIRENZE LOC. 8

Ahora con Tarjeta y hasta en 5 pagos

DIVERSION FAMILIAR VS. ALTA TECNOLOGIA. NINTENDO, SEGA: A CARA LIMPIA

Transcripción del artículo sobre videojuegos de Kate Fitzgerald de la revista Advertising Age del mes de agosto

Una batalla entre el bien y el mal se está generando este otoño entre los rivales del video-juego, Nintendo y Sega.

Por un lado, Nintendo of América está cultivando la imagen de una compañía orientada hacia la familia puntualizando la educación por sobre la alta tecnología y la violencia en sus juegos.

Por otro lado, está Sega of América dedicada a satisfacer el apetito de pre-adolescentes y adolescentes, especialmente varones, fanáticos por el high tech.

Y a pesar de que Nintendo domina desde hace tiempo la industria de U$S 5 billones del video-juego, los expertos de la industria opinan que probablemente Sega emerja como número Uno para fin de año.

El top executive de Marketing de Nintendo, Bill White, Marketing VP, se pasó a Sega durante este año y se espera que otros ejecutivos sigan sus pasos. Es generalmente aceptado que Sega ha estado ganándole rápidamente participación de mercado a Nintendo en los últimos dos años si bien es muy difícil comparar cifras reales.

"Nintendo y Sega están parejos en términos de participación de mercado, pero los chicos saben que Sega tiene la última tecnología, desde el CD-ROM hasta la realidad virtual, y eso es en lo que se están fijando ahora", dijo Ed Semrad, editor de "Electronic Gaming Monthly", la revista número Uno para usuarios de video-juegos.

Sega controla la tecnología y también se ha dado cuenta de que la violencia no arruina el negocio.

"Sega deja en los juegos todo el realismo de los arcades mientras que Nintendo generalmente suaviza lo que considera violento", dijo el Sr. Semrad. "Los chicos saben la diferencia. Ellos quieren la acción real".

La política de Nintendo es suavizar la violencia extrema en ciertos juegos. En su cauteloso acercamiento al mercado, la Compañía se ha perdido varias oportunidades de ofrecer nuevas tecnologías de rápida evolución en video-juegos.

Sega presentó su primera unidad de CD-ROM el año pasado y este año saldrá al mercado una versión 3-D de este producto, además del Sega VR, un nuevo dispositivo de realidad virtual. Comparando, Nintendo no tendrá una unidad de CD-ROM hasta el próximo año.

Nintendo insiste en que no se está perdiendo la alta tecnología.

"El CD-ROM de Sega y la unidad de realidad virtual son muy sofisticados y dirigidos solamente a la porción top del mercado y no están generando ventas demasiado importantes", dice George Harrison, Vice-Presidente de Marketing de Nintendo. "Eso no es lo que la mayoría de los consumidores están adquiriendo.

Sega y Nintendo están bombardeando a los televidentes con campañas de más de U$S 50.000.000, cada uno, que empezaron este mes y seguirán hasta diciembre.

Mientras Sega apunta a adolescentes mayores y adultos, sedientos de acción, Nintendo persigue una audiencia mucho más joven, incluyendo pre-adolescentes, con avisos que nombran a la "familia".

Este otoño Nintendo apuntará a los padres con un panfleto de diez páginas en la revista "TV Guide" promocionando el juego educacional "Mario Paint". El aviso fue creado por Leo Burnett, USA, Chicago.

Una batalla crucial comienza esta semana cuando la publicidad empiece para un juego largamente esperado titulado "Mortal Kombat" de Acclaim Entertainment. "Mortal Kombat" es el lanzamiento más grande realizado a la fecha de un juego que aparecerá para los sistemas Sega y Nintendo.

La versión de Nintendo es menos violenta. En la versión de Sega se le quita la cabeza a un personaje y se muestra su columna; en la versión de Nintendo, el personaje se despedaza luego de quitársela.

Cuando el juego sea presentado el 13 de setiembre –respaldado por una campaña de 8 a 10 millones de dólares de Acclaim– emergerá un claro ganador.

"El lanzamiento de video-juegos simultáneo en formato para Sega y Nintendo marcará un nuevo estilo, y será más fácil decir quién es el líder", dice el Sr. Semrad.

La campaña de Acclaim comienza el 20 de agosto en más de 1.600 pantallas de cine a lo largo del país; los comerciales de cable y TV comienzan el 30 de agosto. La publicidad será manejada por RDA y Acclaim.

Los negocios "Wal-Mart" también preparan su propia campaña televisiva para ambas versiones y comenzará a principios del mes que viene. Las agencias de Wal-Mart: GSD&M, Austin, Texas y Bernstein-Rein, Kansas City, Mo..

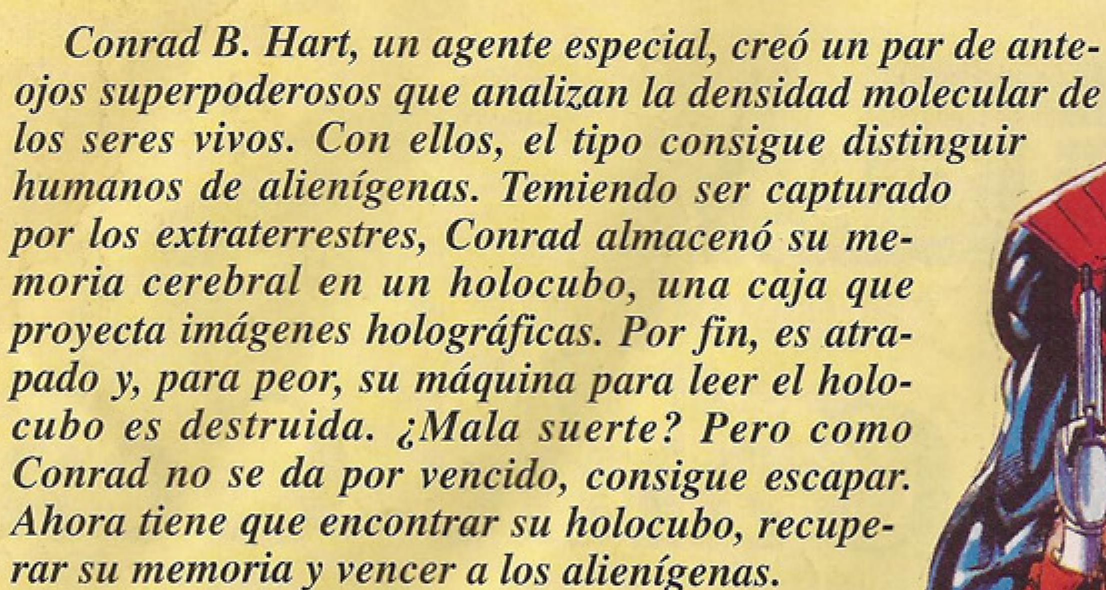
El consenso es que la alta tecnología de Sega y sus esfuerzos harán que Sega sea número Uno para fin de año.

"Sega se ha movido con mayor agresividad hacia las áreas que están creciendo con mayor velocidad, y sus tácticas han sido más inteligentes", dice Sam Goldberg, Vice-Presidente de Marketing de Acclaim.

No es sorpresa que el Sr. White, el ex Vice-Presidente de Marketing de Nintendo, actual Vice-Presidende de Marketing de Sega, esté de acuerdo. "Estoy seguro que seremos el número Uno absoluto al finalizar el año", dijo él.

Sega también está apuntando a jóvenes usuarios de edades que oscilan entre los 6 y 11 años, con el juego "Aladdin" de Disney, que será presentado el 25 de octubre cuando el film sea presentado en video.

FLASHBACK



Conrad B. Hart, un agente especial, creó un par de anteojos superpoderosos que analizan la densidad molecular de los seres vivos. Con ellos, el tipo consigue distinguir humanos de alienígenas. Temiendo ser capturado por los extraterrestres, Conrad almacenó su memoria cerebral en un holocubo, una caja que proyecta imágenes holográficas. Por fin, es atrapado y, para peor, su máquina para leer el holocubo es destruida. ¿Mala suerte? Pero como Conrad no se da por vencido, consigue escapar. Ahora tiene que encontrar su holocubo, recuperar su memoria y vencer a los alienígenas.

Esa es la historia de Flashback, una fantástica presentación que salió de las historietas de Marvel para las computadoras Amiga y ahora, para tu Mega Drive. La transposición es muy fiel y el juego es tan bueno que hasta te olvidás de que estás jugando en una consola de 16 bits. Este game recuerda mucho a Out of This World, para SNES, pero es mejor en todo. ¡Es un juego para dejarse hasta los calzoncillos en la casa de alquiler! El movimiento de los personajes parece cine, de tan perfecto. ¡Pucha ...qué complicado es, lleno de ítems, combinaciones y conversiones! Aquí te explicamos cómo se desarrolla la primera fase. En las próximas ediciones seguiremos con el tema.



FLASHBACK / U.S. Gold e Delphine Software
Aventura 12 Mega 1 jugador
GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

ITEMS

	almacena informaciones importantes
	crea barrera de protección
	para lanzar o colocar
	almacena energía
	dinero
	acciona sensores en espacios pequeños
	sirve como bomba
	es tu identidad

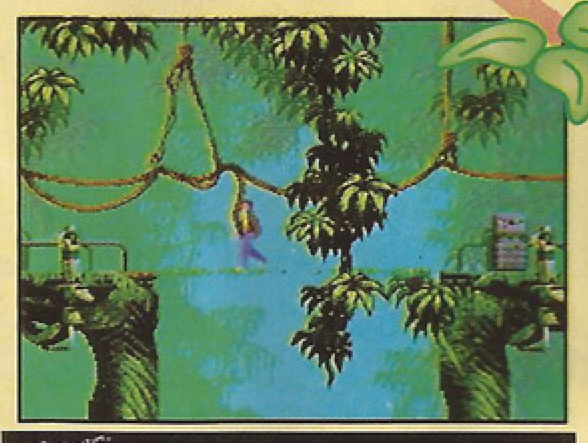
COMANDOS	A + ↑	salto bajo	A + →	correr	A + → e ↓	voltereta	
A + → e ↑	salto alto	A presionado	colgarse	Start	menú	B	abre puertas y computadoras

EN LA SELVA

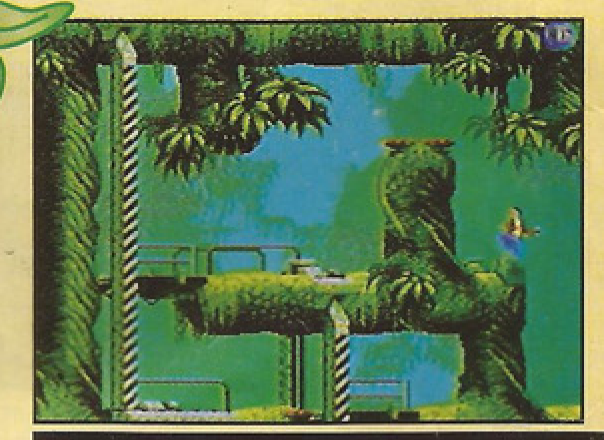
Vos no sos un mono, pero vas a tener que moverte de rama en rama, estilo Tarzán. ¡Al comienzo de la fase, el holocubo se te cae de la mano! Pero quedate tranquilo: bajá al primer agujero y recuperalo. Para abrir las puertas en la selva, atravesá los sensores, que tienen diversas formas. No te apoyes en los lugares con chispas verdes, porque matan. Para apagar las llamas grandes, accioná los aparatos SWITCH. Es imprescindible terminar esta fase con el holocubo y con el antigravitacional. Y no olvides ir juntando dinero.



Usá los generadores (energy generator) para recargar pilas y tu energía corporal.



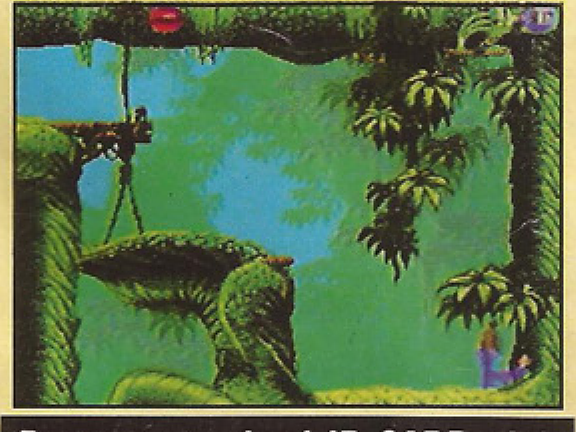
Después de haber recargado la pila, conectá el puente holográfico para cruzar sin problemas.



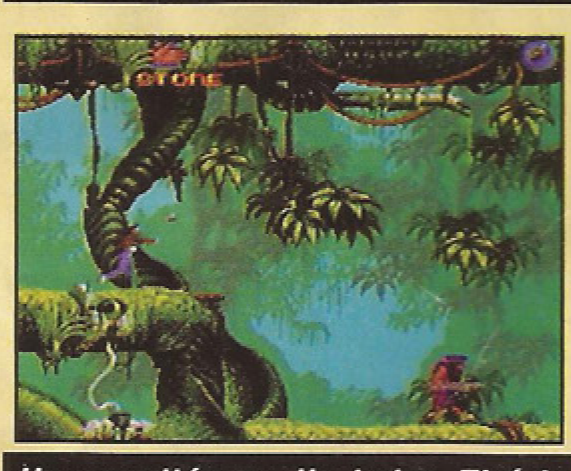
Tirá una piedra en la pared para que el elevador no suba. Saltá la pared y tomá el teletransportador.



Notá que hay algunas balizas "SAVE" esparcidas por todo el game: usalas para marcar pantalla.



Para conseguir el ID CARD, dale el teletransportador a este tipo.



Un guardián medio bobo. Tirá la piedra por encima. El va a controlar el ruido y, ahí, lo despachás. ¿OK?



Encontrá a este viejo (OLD MAN) y comprale el antigravitacional por 500 credits. Después, saltá en el agujero.

CYBORG JUSTICE



¿Qué te parece arrancar brazos y cuerpos, dar voladoras copadas y reventar todo con golpes muy extraños? ¿Te gusta? Entonces, Cyborg Justice es el juego de tus sueños. Vos controlás unos robots muy locos que dan golpes supercomplejos. Para decir lo mínimo, este game es uno de los más completos del planeta en términos de movimientos. Descubrís un golpe nuevo a cada minuto. ¡Una verdadera fiesta de golpes!

Vos sos un agente intergaláctico en una rutinaria misión de patrulla. De repente, una tremenda tempestad de meteoros abate tu nave. Al despertar, te ves transformado en un robot esclavo de la Cydrek Federation que crea cyborgs para trabajar en su poderosa fábrica de municiones.

Venganza en la Cabeza

Vos sos una máquina electrónica, con cuerpo y mente hechos de acero. Pero alguna cosa en tu mente no va bien. Está totalmente controlada por la maligna dirección de Cydrek. Cuando todo parecía perdido, he aquí que te vuelve la memoria. Vos te acordás de todo, hasta de la cirugía láser que pegó los trozos de tu cuerpo para construir un robot. ¡Tenés memoria y querés venganza a cualquier precio!

Al descubrir que Cydrek quiere conquistar el mundo vos te ponés alerta. Sólo vos podés salvar a la galaxia de la destrucción. Escapás de la fábrica, pero sos descubierto. Hordas de cyborgs van detrás tuyo. Tu misión: reventarlos uno a uno para llegar al comando central de Cydrek.

ROBOTS MUY ESPECIALES

Una de las cosas más divertidas del game es que vos mismo podés configurar tu robot. Elegí manos, cuerpos y piernas para ganar. Son seis tipos de cada uno. Fijate en sus características particulares:

MANOS



Normal: *el nombre lo dice todo.*



Crusher: *gira bolas de hierro.*



Saw: *tiene una sierra en la punta.*



Launch: *puede arrojarse al enemigo.*



Laser: *un potente chorro de láser.*



Fire Spray: *lanzallamas.*

CUERPOS



Normal: *armadura sólida y práctica.*



Lobster: *puntiaguda, ataca de cerca.*



Insect: *bien cerrada, buena protección.*



Frog: *fuerte y sólida, aguanta los saltos.*



Big Booster: *protección total.*



Quasimodo: *músculos para regalar.*

PIERNAS



Jogging: *design especial para ir rápido.*



Spiked: *livianas, son buenas para correr.*



Somersault: *permite saltos y volteretas.*



Tank: *protección y buen ataque de cerca.*

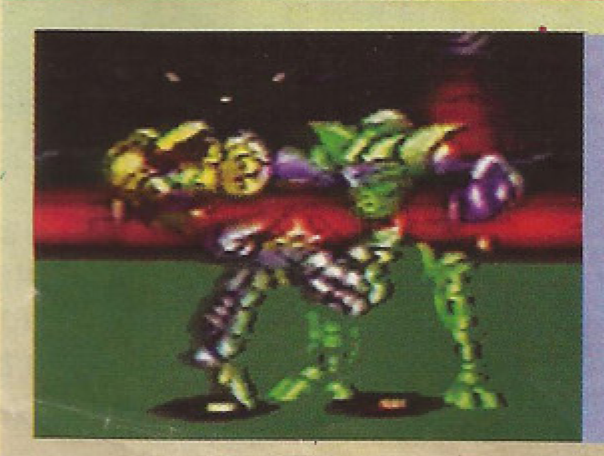


Big Foot: *las más pesadas del game.*



Pneumatic: *ideales para saltar bien alto.*

LOS GOLPES MAS COPADOS



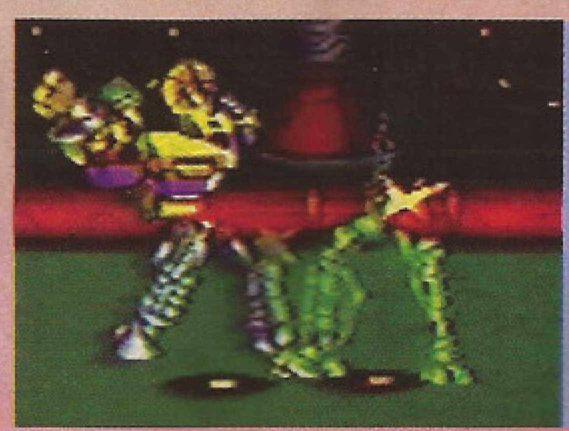
ARRANCAR EL BRAZO DERECHO

Colocá hacia atrás y apretá A cerca del enemigo. ¡¡¡Es totalmente punk!!!

CORTAR EL BRAZO IZQUIERDO

Después de reventar el brazo derecho, sacale el izquierdo. Sólo hay un modo: serruchá el brazo del enemigo hasta que caiga...





ARRANCAR EL CUERPO

Después de arrancar el brazo derecho, poné hacia atrás y apretá A. ¡Alucinante!

CHUPAR LA ENERGIA

Hay que ser hábil y quedarse con toda la energía del enemigo, después de arrancarle su cuerpo. Basta apretar A para chupar.

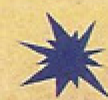


ESTO ES SOLO PARA QUE TENGAS UNA IDEA DE LO QUE EL GAME ES CAPAZ

EL JEFE

El jefe de cada una de las cinco fases es siempre una copia fiel de tu robot. O sea: poderes iguales. Que venza el mejor. La solución es lanzarse al ataque.

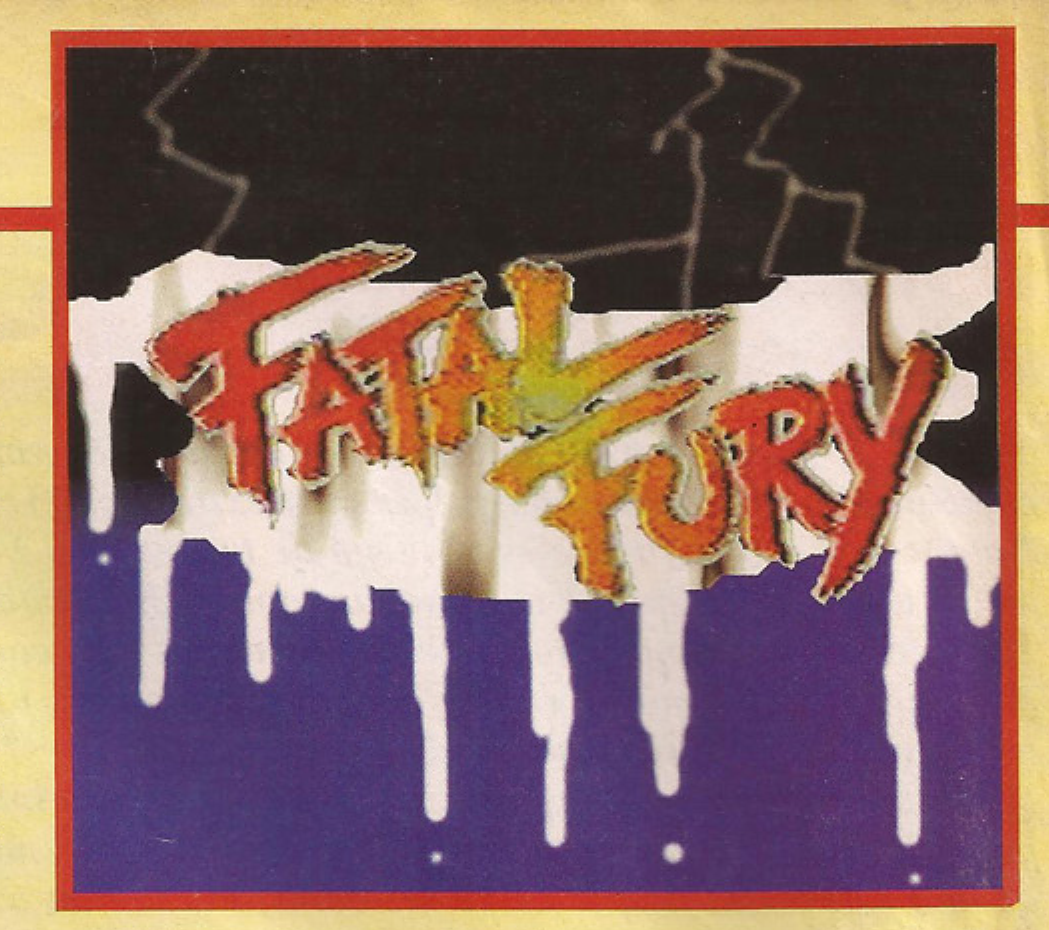




CAMBIA TU ROBOT SIEMPRE QUE QUIERAS. BASTA TOMAR LAS PARTES DE LOS ENEMIGOS QUE DERROTASTE.

La historia continúa. Después de las versiones para arcades, Neo-Geo y Super NES, Fatal Fury llega para Mega Drive. La presentación forma parte de una estrategia de SNK, la empresa que fabrica el Neo-Geo y que hizo la versión original de Fatal Fury. SNK cedió los derechos de algunos de sus juegos para Sega y Nintendo. La que haga las mejores versiones de sus games ganará un apoyo técnico de la propia SNK.

Fatal Fury es la primera experiencia en ese sentido. A pesar de las pequeñas diferencias entre las versiones para Mega y SNES (son 11 luchadores en el SNES y 8 en el Mega), la batalla está empatada: ambas son rebuenas pero parecen un vulgar jueguito en comparación con la arrasadora versión para Neo-Geo. La principal diferencia es que los golpes son más fáciles en el SNES que en el Mega. Por otro lado, Fatal Fury para Mega es más rápido que para SNES. Resultado: empate técnico.

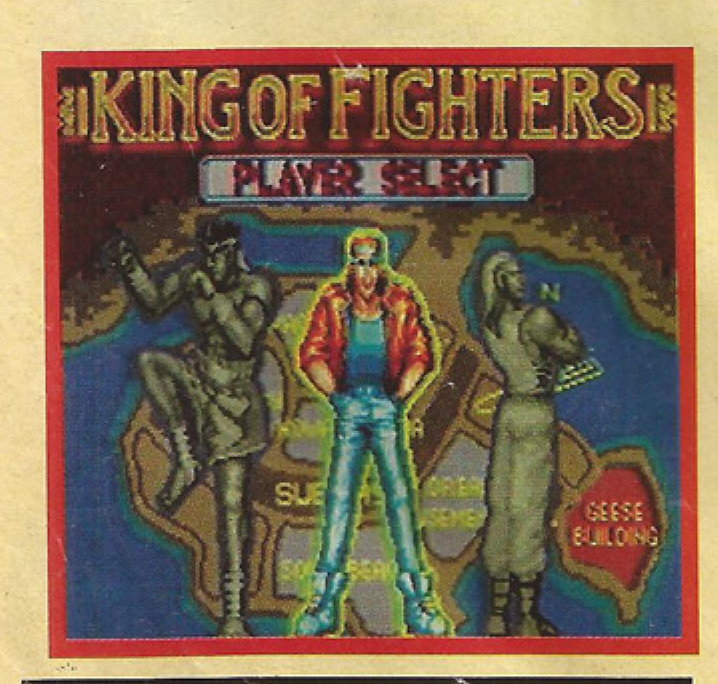


Hermanos Vengadores

Geese Howard es un villano de la peor especie. Además de controlar la mafia del crimen en South Town, fue el verdadero responsable de la muerte del padre de Terry y Andy Bogard, un maestro en las artes marciales. Los hermanos Bogard tienen un doble objetivo: reinar como el mejor luchador del planeta y vengar la muerte de su querido padre. Geese Howard que se cuide, pues los hermanos vengadores están con sed de justicia. Para no enfrentar problemas en el recorrido hasta el jefazo final (Geese), Terry y Andy cuentan con la ayuda de un amigo muy especial: Joe Higashi.

Fatal Fury se desarrolla de dos maneras diferentes. En la opción 1 jugador, podés luchar con Andy, Terry o Joe. En el versus mode, para uno o dos jugadores, elegís cualquiera de los ocho luchadores. Fatal Fury es un excelente juego de lucha para Mega. Los gráficos podrían haber sido mejor trabajados, y los golpes, más sencillos de realizar. Pero con un poco de entrenamiento vas a aprender las mañas de este juego de violencia explícita. ¡Buenos golpes!

Terry y Andy Bogard y su amigo Joe Higashi son los tres principales luchadores del game.



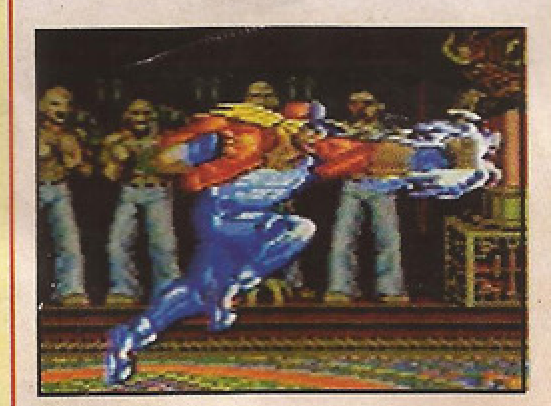
Elegí uno de los tres luchadores y buena suerte. ¡Que empiecen los golpes!

ESTUDIA LOS MEJORES GOLPES DE CADA UNO

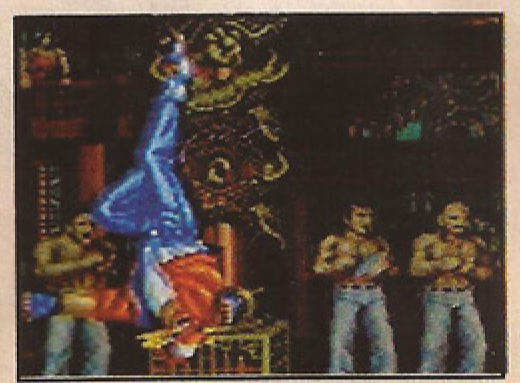
TERRY BOGARD



Nacido el 15/03/71, tiene más de 1,80 m. de altura y pesa 75 kilos. Sus golpes son mortales. Está atento a la poderosa magia que suelta.



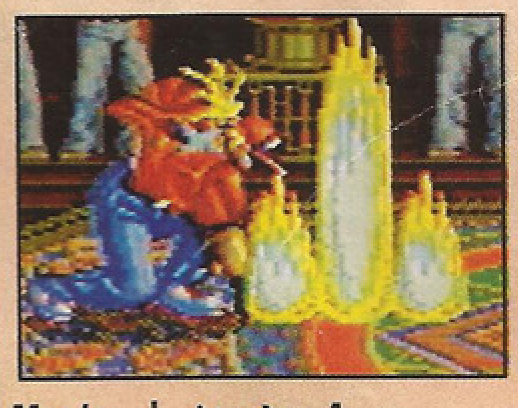
Superpuñetazo - ↓, ↙, ←+ A



Tornillo - ↓, ↑, + A

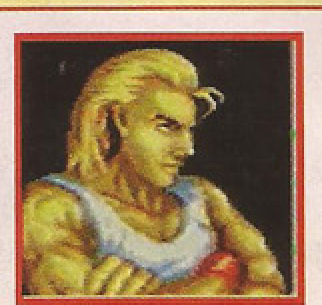


Tijera - ↓, ↙, ←, ↖,+ A

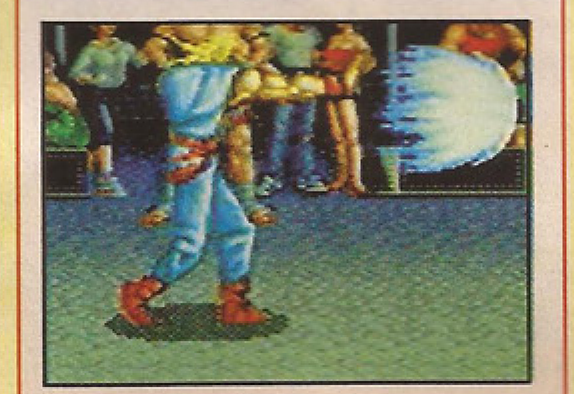


Magia - ↓, ↘, → + A

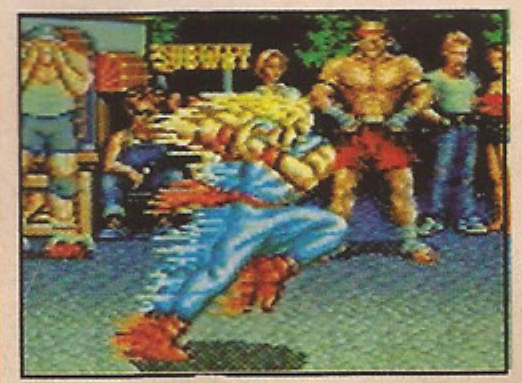
ANDY BOGARD



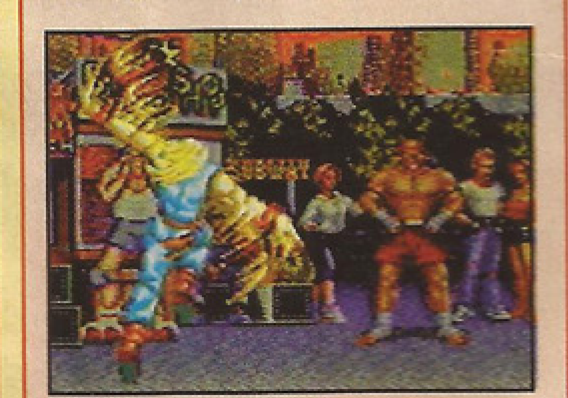
Más joven que su hermano, Andy nació el 16/8/72. Tiene 1,74 m. de altura y pesa 66 kilos. Rápido y ágil, Andy enloquece a los adversarios.



Magia - ↓, ↙, ← + A



Corrida - ↙, → + A



Helicóptero - ↓, ↘, →, ↗ + A



Mortal - ↙, ↗ + A

JOE HIGASHI



Golpes mágicos y potentes son la especialidad de Joe. Nació el 12/03/72, tiene 1,80m. de altura y pesa 72 kilos. Uno de los luchadores más ágiles.



Tifón - 1/2 luna a la derecha + A



Puñetazos - Apretá A varias veces

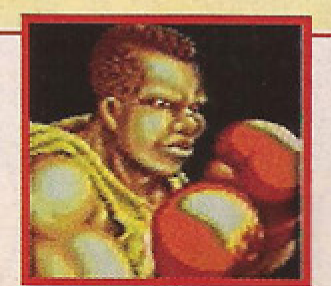


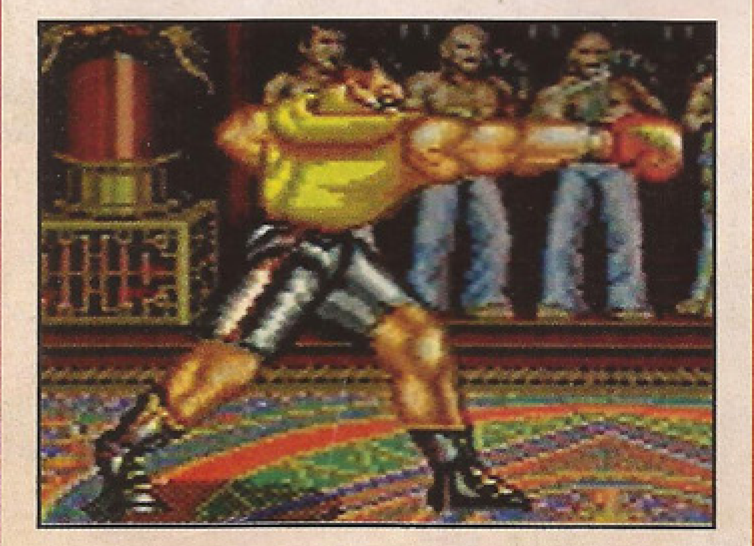
Corrida con pie de fuego - ↙, ↗ + B



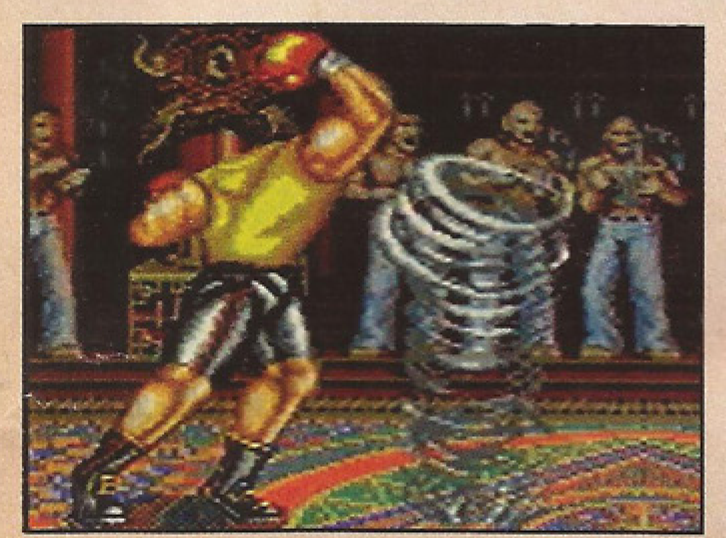
Patada de tigre - ↓, ↘, →, ↗ + B

MICHAEL MAX



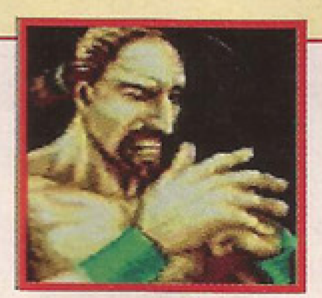


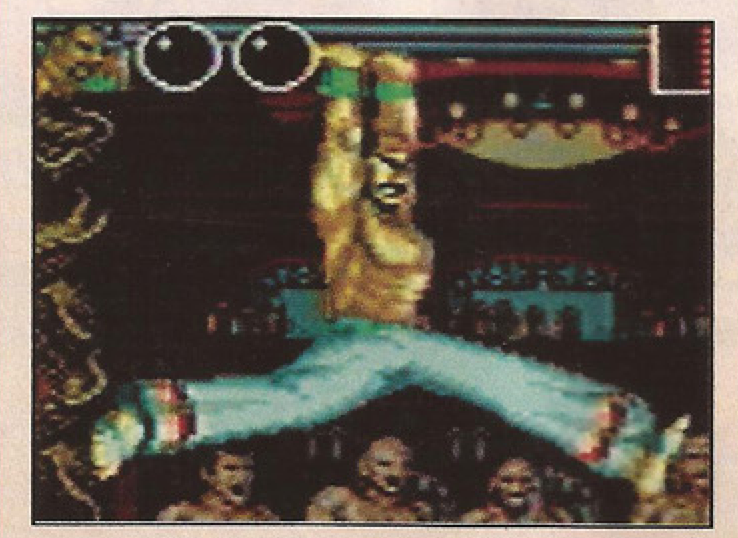
Super-hiperpuñetazo - ←, → + A



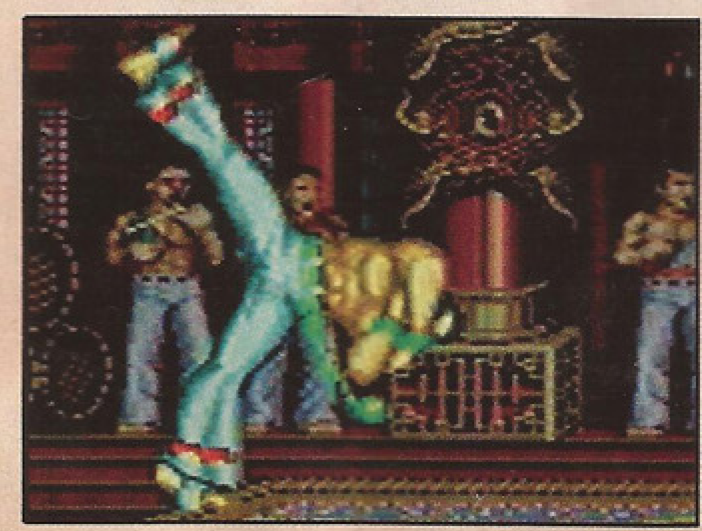
Uppercut - ↙, ↓, ↘, → + A

RICHARD MYER





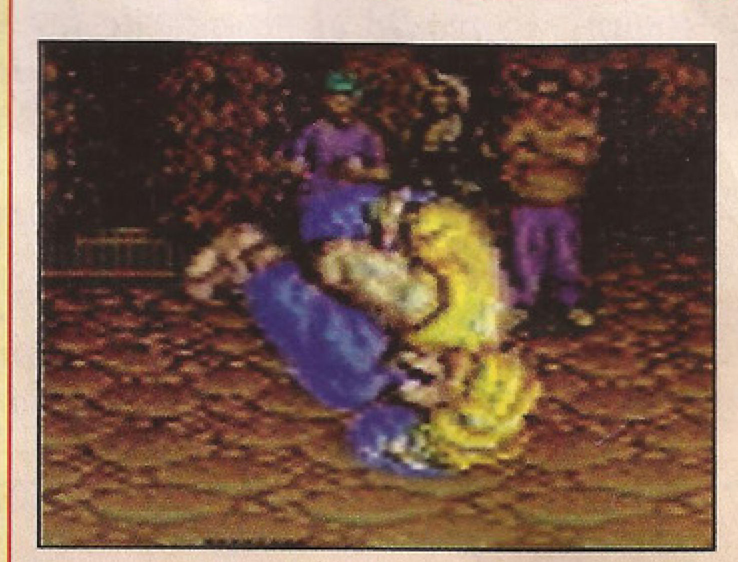
Patada-araña - ↓, ↑ + B



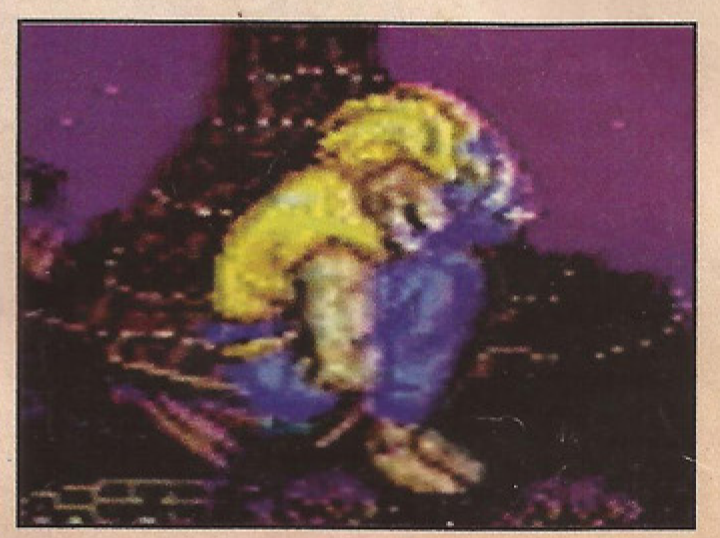
Ataque fulminante - ↓, ↘, → + B

DUCK KING

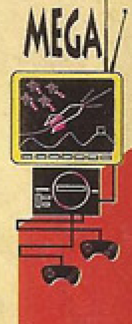




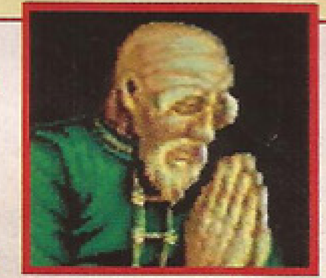
Vuelta carnero - ←, → + A

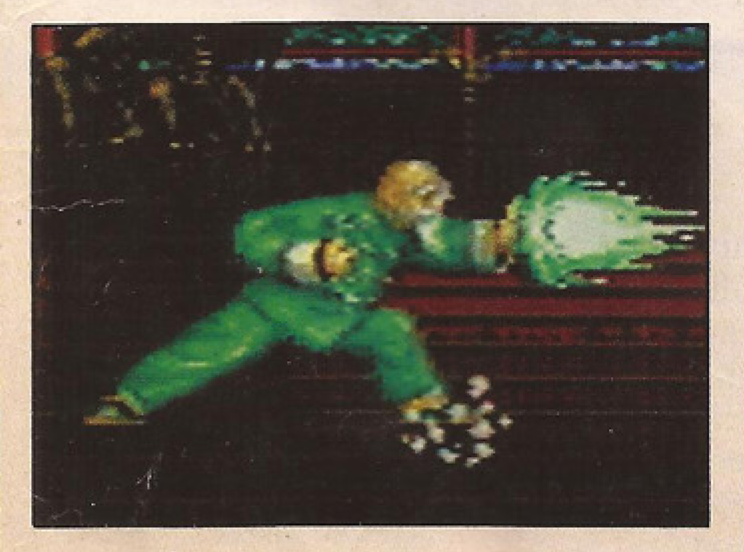


Superataque - ↓, ↘, →, ↗ + A



TUNG FU RUE





Magia - ↓, ↘, → + B



Magia - 1/2 luna hacia la derecha + B (grande)

RAIDEN





Magia por la boca - ←, → + A



Ataque-cohete - ↓, ↙, ← + A

JEFE FINAL





Geese Howard tiene esta magia linda. No te quedes mirando: es destructora. Huí corriendo.

EN EL VERSUS MODE, DESPUES DE DERROTAR A GEESE HOWARD, PODES JUGAR CON EL.



El dibujo animado Tiny Toon hace caer al suelo de risa a cualquiera. Buster y compañía son una pandillita muy loca que se mete en líos variados. El enorme éxito de estos locos bajitos de Warner Brothers invadió el mundo de los video games, empezando por las consolas de Nintendo. Pero Sega, que no es tonta, encomendó a Konami la nueva versión para Tiny Toon. ¡Y reventó todo! El game es de esos que empezás a jugar y después no podés parar. Comparado con la versión del Super NES, Tiny Toon de Mega Drive es bastante más difícil, pero los gráficos pierden en definición.



MEGA

Caza del tesoro

El game es largo y tiene una linda historia. En una tranquila tarde en la Universidad de Acme, donde viven estos loquitos, Buster encontró el mapa de un tesoro escondido. Pero el sinvergüenza de Valentín tomó el mapa y huyó con un científico loco, el Dr. Gene Splicer, quien aprovechó para capturar a los amiguitos de Buster. ¿Y ahora? Vas a tener que luchar para que Buster salve a sus amigos y encuentre el tesoro, conduciéndolo por abismos y laberintos repletos de peligros y zanahorias, claro.

Un montón de fases

Preparate para enfrentar un verdadero maratón con 7 fases y 22 niveles. Los niveles sólo terminan cuando encontrás al Gogo Dodo. Reventá a los enemigos con zancadillas o saltando encima de ellos. Juntá el mayor número de zanahorias e ítems que puedas. Hay innumerables pasajes secretos. Aquí damos un vistazo general a los 14 niveles hasta el final de la fase 5.

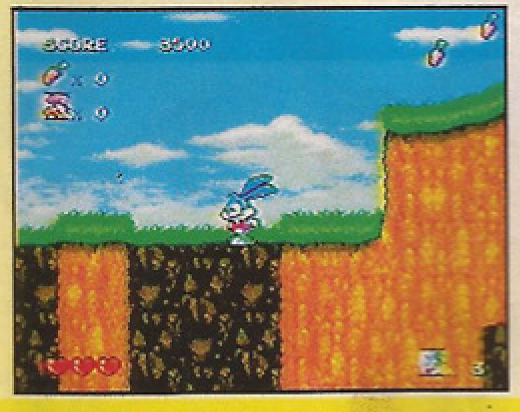
ITEMS

	recupera un corazoncito de life
	aumenta y recupera todo el life
	invencibilidad temporaria
	vale un silbato que revienta a todos los enemigos de la pantalla
	50 valen un silbato
	vida extra

CUANDO APAREZCAN DEMASIADOS ENEMIGOS, USA EL SILBATO. CUCO O EL CORRECAMINOS HARAN LA MAYOR LIMPIEZA DE LA PANTALLA.

Fase 1

Tiene 3 niveles. En el nivel 1, cuando estás en el cielo, saltá de bloque en bloque y encontrá un corazón. Cuidado con algunos bloques que caen cuando vos los pisás. Zambullite en la cascada de barro y andá por la izquierda para tomar una vida extra. En el nivel 2, andá juntando zanahorias y reventando lo que aparece. En el nivel 3, buscá una caverna donde hay otra vida extra.



Nivel 2 - Después de pasar todos los montes que van y vuelven, saltá al agujero y tomá otra vida más.



Jefe - el jefe es el Dr. Gene Splicer. Dale 5 garrotazos saltando de los ángulos inferiores de la pantalla.

Fase 2

Esta fase tiene 4 niveles. En los 2 primeros, sólo hay que ir juntando zanahorias. En el nivel 3, está atento, pues hay pasajes secretos en los paredones que esconden una campana y un corazón. Cuidado con los espinos que salen del suelo. En el nivel 4, seguí las flechas dentro de los troncos para poder salir.



Nivel 4 - Para conseguir agarrarte en este péndulo, saltá del costadito del tronco.



Nivel 2 - No hay caso. Para pasar aquí tenés que usar los dos péndulos.



Jefe - Saltá de cuadrado en cuadrado en el sentido del reloj, intentando caer encima del jefe 5 veces. Cuidado con el Coyote.

Fase 3

Fase cavernosa, en tres niveles. Reventá a todos los sapitos y, en la bajada inclinada hacia la derecha, no salgas corriendo de la piedra, solamente da un salto. Hay trechos con estalactitas: cuidado con ellas. En la caverna, todos los bichos son enemigos.



Nivel 1 - En el primer agujero del tope de la pantalla, hay una campana.



Nivel 2 - Pasá por encima de las rocas que flotan hacia arriba y hacia abajo.

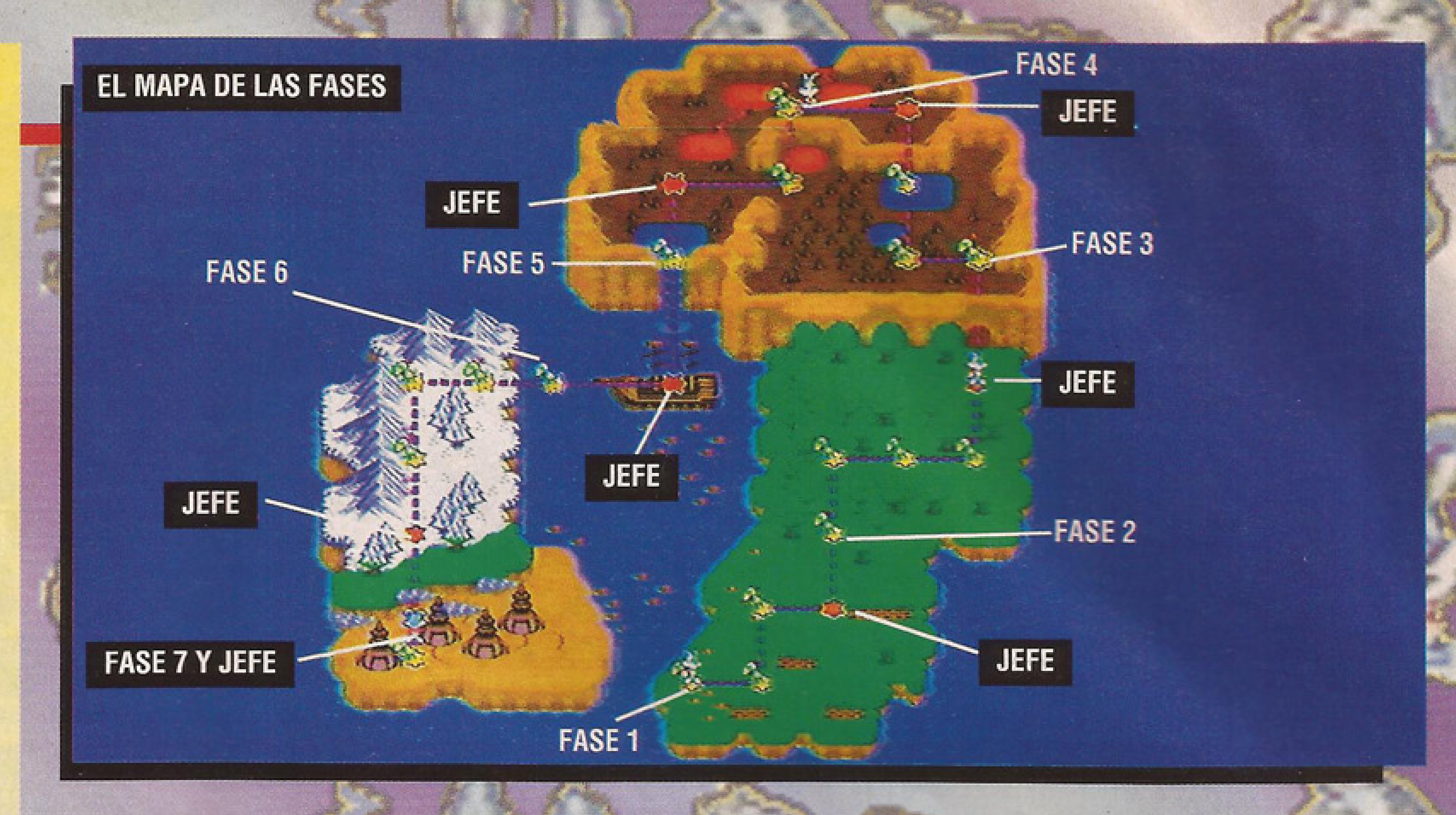


Nivel 3 - Ojo con los enemigos del fondo del mar. Pero atención, Buster no puede eliminar a ninguna criatura debajo del agua.



Jefe - Mirá a Plucky ayudando al Dr. Gene. Atacá desde el ángulo izquierdo, esperando que el doctor vuele bajo. Cuidado con las estalactitas.

IMPRESIONANTE!



Fase 4

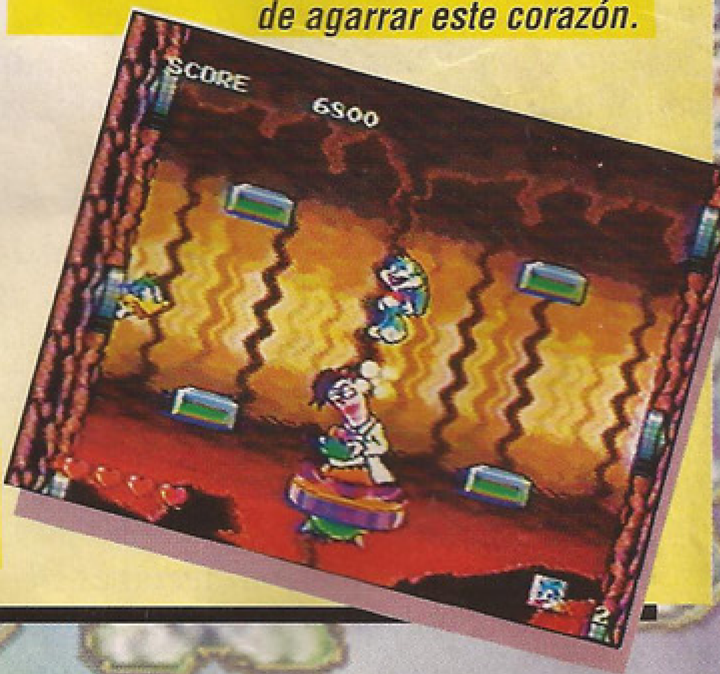
Es una caverna de fuego. En el primer abismo, saltá y caé cerca de la pared de la derecha. En el tope de la primera subida hay una campana escondida. En el nivel 2, subí por los bloques a toda velocidad porque la lava va detrás de ti.



Nivel 1 - Quedate bien en el costado y saltá al bloque en medio de la lava. Te subirá hacia el tope del túnel vertical.



Nivel 2 - En medio de la subida, tratá de agarrar este corazón.



Jefe - El Dr. Gene vino con Plucky otra vez, pero está disfrazado de Vengador Tóxico. ¡Dale pronto 5 garrotazos al jefe!

Fase 5

El primer nivel es en la costa del mar, con criaturas peligrosas. Andá siempre hacia abajo y usá las cascadas, que son los mejores pasajes. En el nivel 2, del navío, no se puede usar el silbato. Saltá sobre los fantasmas solamente cuando guiñen. Entrá en la puerta en que está escrito "in": hay un tesoro ahí adentro.



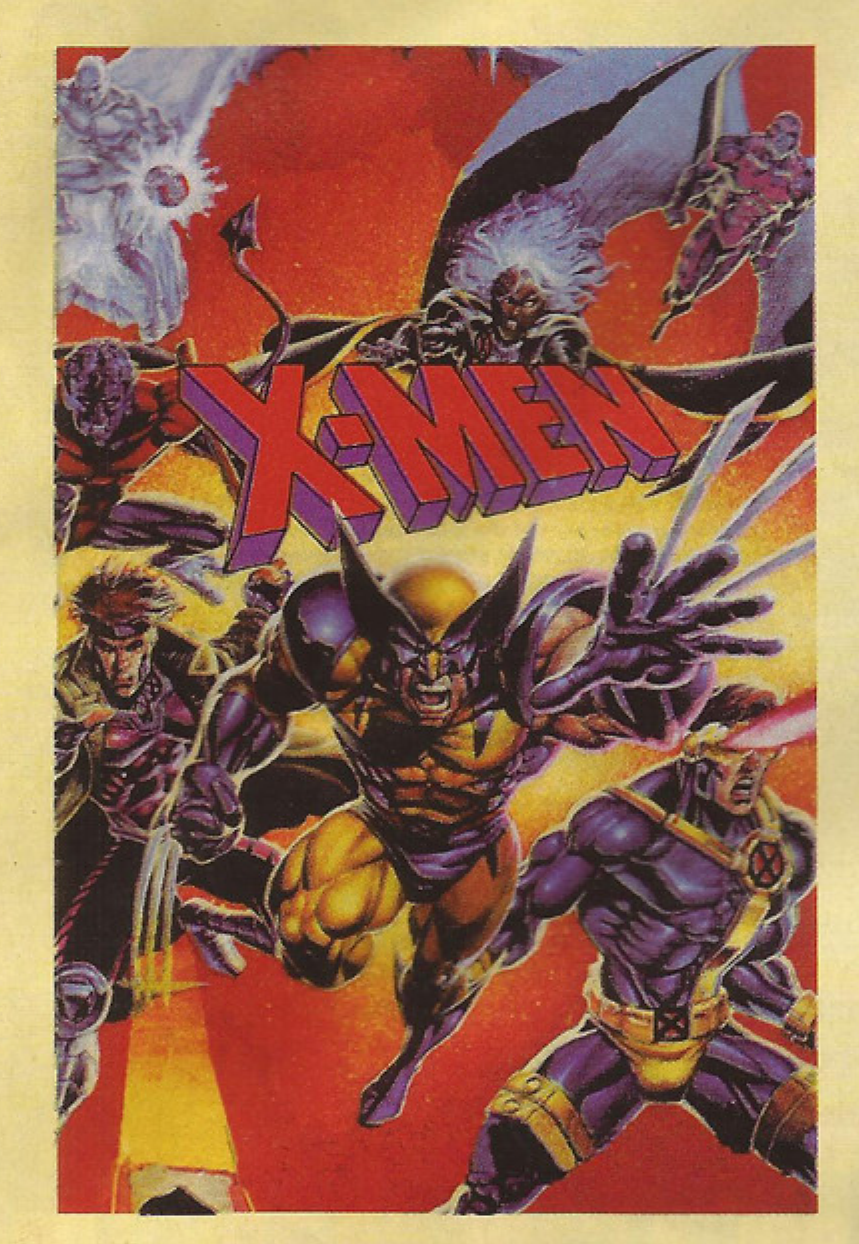
Jefe - Valentín sale del piso, tirando estrellas de mar. Cinco ataques certeros acaban con la fiesta de este mocoso.

Nivel 1 - Tomá el corazón, pero tené cuidado con el péndulo puntiagudo.

EN UN PROXIMO NUMERO, LAS DOS FASES FINALES Y TODOS LOS PASSWORDS DEL GAME

COMANDOS

A	silbato para "limpiar" la pantalla
C	salto
↓	agacharse
↓ + B	zancadilla



Tardaron, pero los fabulosos X-Men llegaron por fin en un game como se merecían. Seres humanos que adquirieron poderes extraordinarios después de ser afectados por radiación, hace ya décadas que tienen un éxito absoluto en las historietas de Marvel. Los X-Men ya aparecieron en un game para Super NES, Spider-Man and the X-Men in Arcade's Revenge, ¿te acordás? Pero, en esta versión de Sega, Wolverine y compañía llegan reventando todo en el Mega, gracias a los gráficos y a la fidelidad a las historietas. Los escenarios fueron tomados de las principales historias que aparecen en los cuadritos y son muy superiores al game para SNES, aunque todavía se ven pobrecitos respecto del game de Konami para Arcades.

Magneto ataca

En esta aventura, los X-Men volvieron a enfrentar a Magneto. El supermutante del mal creó un virus electrónico que trabó la computadora que controla la sala de entrenamiento de los X-Men, la Danger Room. Sin poder entrenarse, Wolverine, Nocturno, Cíclope y Gambit se lanzan a la lucha, atravesando fases en busca de Magneto y sus secuaces, que tienen el antivirus para la computadora.

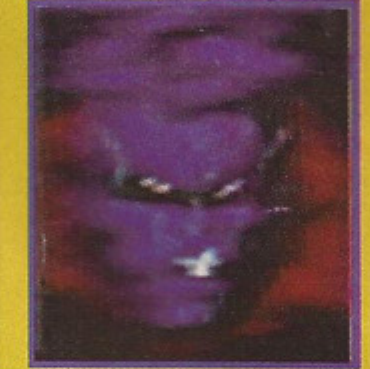
Vos conducís a los héroes, jugando con uno de ellos y cambiándolo cuando quieras, según necesites los poderes de cada uno. Y también podés pedir ayuda a otros cinco mutantes del grupo: Vampira, Arcángel, Hombre de Hielo, Tempestad y Jean Grey. Comandá los X-Men y terminá con el villano Magneto y su banda.

APRENDE LOS MOVIMIENTOS Y GOLPES DE CADA UNO



GAMBIT

Bastón - botón B
Salto - botón C
Salto con giro - C y C
Rayo de carta de baraja - botón A



NOCTURNO

Puñetazo - B
Salto - C
Voladora - C y B
Teleportación - A



WOLVERINE

Puñetazo - B
Salto - C
Giratoria - C y C
Voladora - C y B
Garras - A



CICLOPE

Rayo ocular que golpea y vuelve - A apretado
Salto - C
Puñetazo - B
Giratoria aérea - C y C
Voladora - C y B
Rayo ocular - A

AYUDA MUTANTE

Podés llamar sólo una vez cada uno de los cinco mutantes, a no ser que encuentres ítems de llamada. Presioná Start para llamarlos.



ARCANGEL - cruza la pantalla volando y tirando encima de tus adversarios.



TEMPESTAD - emite violentos tornados y rayos que revientan toda la pantalla.



VAMPIRA - chupa la energía de los enemigos que están en la pantalla.



HOMBRE DE HIELO - crea puentes de hielo para que pases.



JEAN GREY - evita las caídas del héroe rescatándolo por medio de un campo de fuerza.

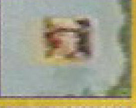
LOS HEROES DE MARVEL

El game X-Men llega en medio de muchos cambios en el mundo de los héroes de Marvel. Están surgiendo nuevos mutantes, y, junto con los antiguos, están apareciendo en nuevos grupos. Gambit, por ejemplo, nunca salió en una historieta y sólo debe aparecer en 1994. Fijate en qué grupo estarán los héroes de este game en las revistas.

X-Men	Wolverine, Gambit, Rogue (Vampira) y Storm (Tempestad)
X-Factor	Cyclops (Cíclope), Iceman (Hombre de Hielo), Archangel (Arcángel) y Jean Grey (Muchacha Marvel)
Excalibur	Nightcrawler (Nocturno)

ITEMS

¡Buscá bastante! Los ítems están escondidos en diversos lugares como rejas, puertas y colmenas.

	rellena tu energía
	rellena el marcador de poder especial
	vale una ayuda del héroe especificado en el ítem
	abre puerta
	rellena tu energía

X-TRATEGIA

ESTE JUEGO ESTA REPLETO DE LABERINTOS Y PASAJES SECRETOS. FIJATE QUE HACER EN LOS MOMENTOS MAS DIFICILES

Fase 1

Etapa en medio de la selva. Cuidado principalmente con los tiradores de lanzas.



Agachate y golpeá esta palanca para abrirte camino.



Golpeá esta otra palanca: hacé hundir a los espinos que están en el fondo de la pantalla.



Subite a este pterodáctilo y agarrá el ítem en el cielo.



Para reventar a Juggernaut, llamá a Arcángel y Tempestad.



Para acabar con Zaledane, esquivá las bolas teleguiadas y atacá con poder especial.

Fase 2

Es una fase llena de robots con pistolas láser y puertas. Para entrar por las puertas, usá ↑ y da un salto, y para salir, usá ↓ y saltá.



Para accionar este 1º ascensor, entrá en la puerta de la izquierda, saltá, andá hacia la derecha y salí.



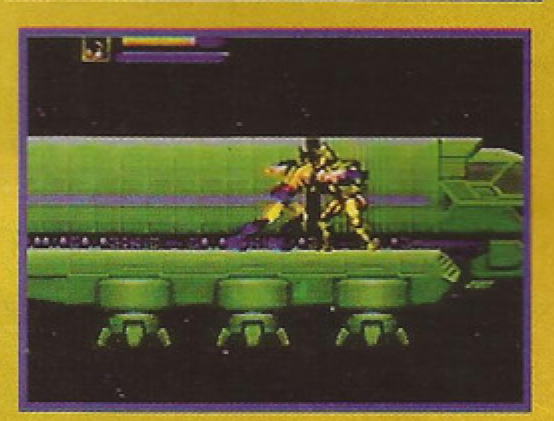
Abrí puertas y ascensores golpeando en las cajas de pared como ésta.



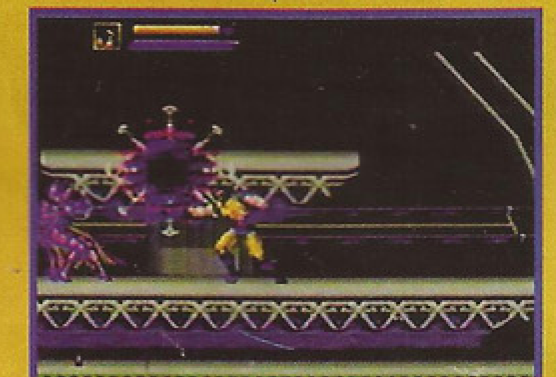
Encontrá estos dos ítems: una "X" amarilla y otra azul.



Juntá tres ítems que hay detrás de la reja. Vas a necesitarlos.



Encima de la nave, tené cuidado con la fuerza de gravedad, asteroides y robots que salen de la puerta.



Para reventar a Deathbird, da giratorias y llamá a Arcángel y Tempestad.

Fase 3

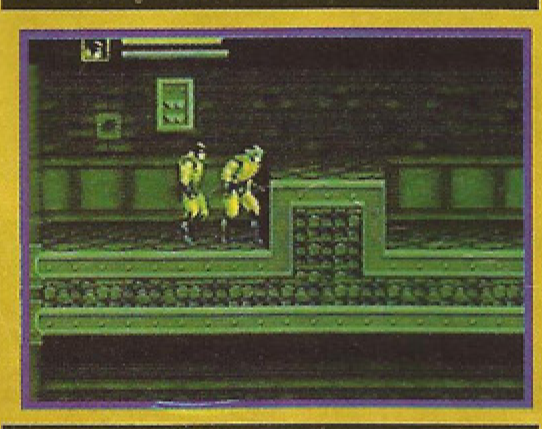
Esta fase comienza en los alrededores de una fortaleza de piedra.



Cuidado con este trecho: las piedras son resbaladizas.



Tenés que golpear estas cajitas para abrir las puertas.



Alcanzá la caja en el ángulo izquierdo en el depósito para tomar las copias de los X-Men



Para reventar a este jefe, usá todos los poderes que tengas. Nocturno es el más indicado.

EL GAME TIENE TRES NIVELES DE DIFICULTAD. COMENZA POR EL EASY.

★ ★ ★

¡ESTE GAME NO TIENE CONTINUES! SI LOS CUATRO HEROES SON ABATIDOS, GAME OVER.

X-MEN / Sega

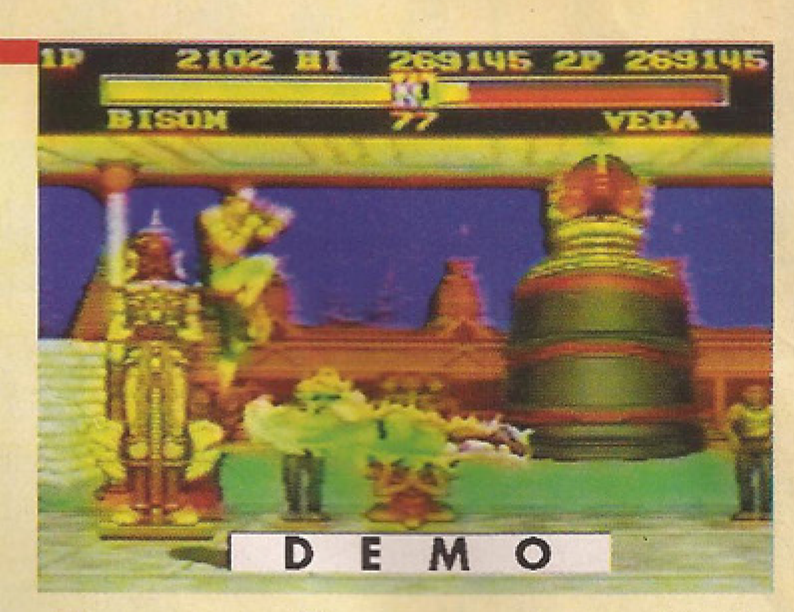
Aventura 8 Mega 1 ó 2 jugadores





Ya estás muy, muy cerca de poder poner tus garfios ansiosos sobre este verdadero mito de los games. Fue presentado en Japón y dentro de muy poco va a salir en los EE.UU. De allí para estas tierras hay sólo un saltito.

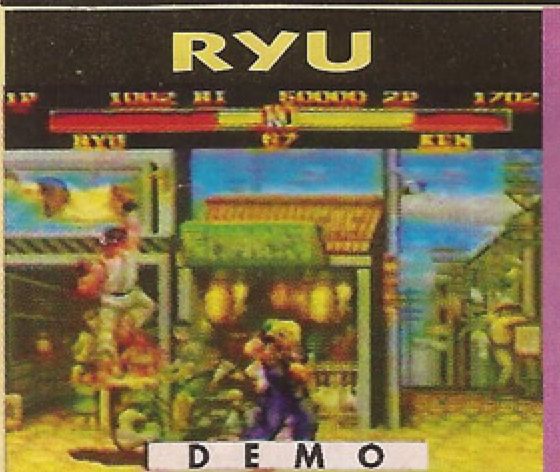
Al cerrar esta edición, las primeras señales de vida del fantástico SF-2 - Champion Edition sólo podían ser vistas en una grabación de videocasette hecha por Sega. Hicimos una selección de imágenes para que tengas, por lo menos, un aperitivo. Podés empezar a babearte...



El game para Mega es tan rico en detalles que podés elegir el color de la ropa de tu luchador: versiones normal o cover.

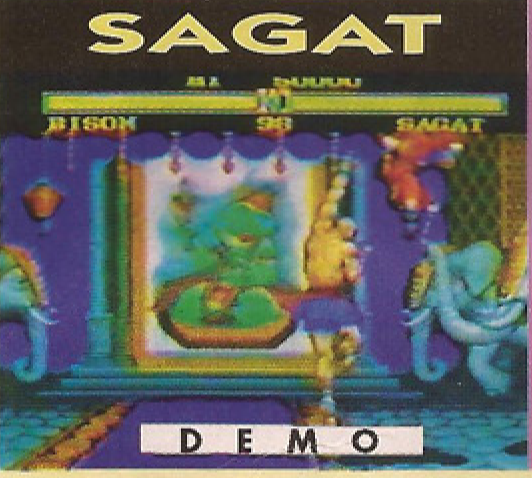
Asistir a una grabación en video de SF2 - Champion Edition es como chupar un caramelo con el papel puesto. Obviamente, no fue posible evaluar cómo son los comandos y la jugabilidad, pero sí podemos ver cómo es de alucinante el juego. Monstruoso. La versión para Mega está increíblemente fiel al original de los arcades. Podés jugar con los jefes y con dos personajes iguales. Las características y movimientos de los luchadores son prácticamente iguales a los de los arcades, incluyendo la velocidad. Hay unos pocos cambios en los escenarios, que, incluso, están más lindos. En cuanto al sonido (hay que ser justos) la versión dejó un poco qué desear: las voces están medio gangosas y algunos ruidos de fondo son extraños. Pero esto no llega a comprometer su grado de diversión. Por eso, a partir de ahora mantené los ojos y oídos bien abiertos. Si detectás un SF2-Champion Edition en un radio de 100 kilómetros ...¡corré y agarrá el tuyo!

RYU



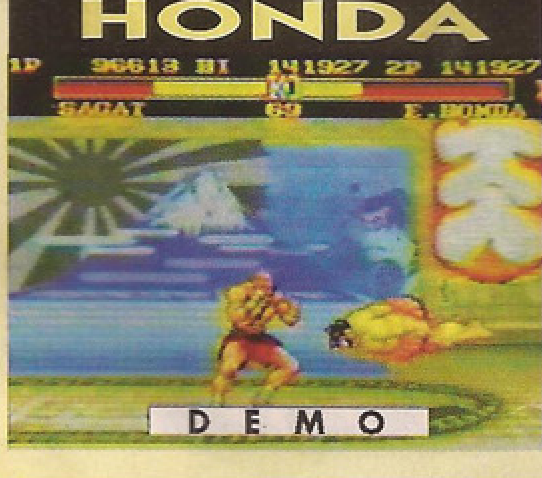
ESTA MAS FUERTE QUE KEN. SU DRAGON PUNCH ES GENIAL.

SAGAT



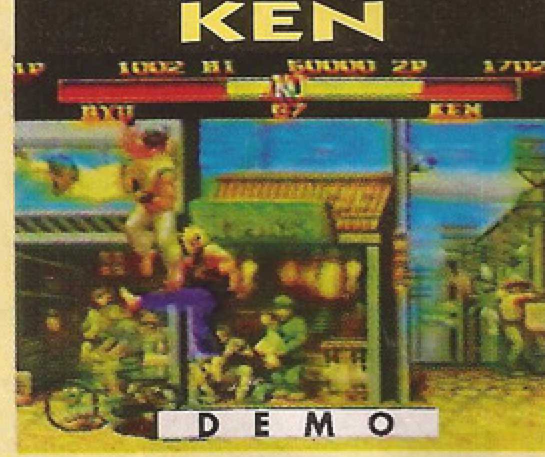
EL TIGER UPPERCUT ES UN GOLPE QUE NO PODES DEJAR DE CONOCER.

HONDA



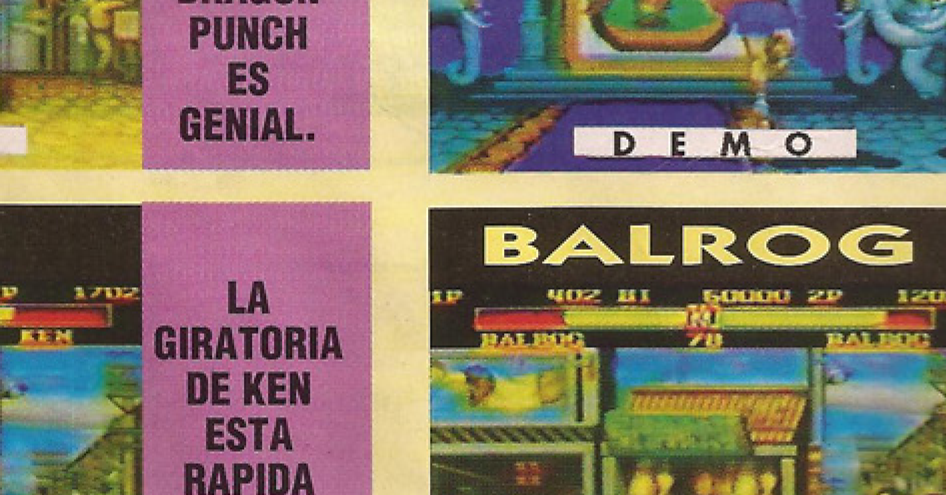
DA GOLPES RAPIDOS MIENTRAS AVANZA. SU TORPEDO DERRIBA CON CUALQUIER NIVEL DE FUERZA.

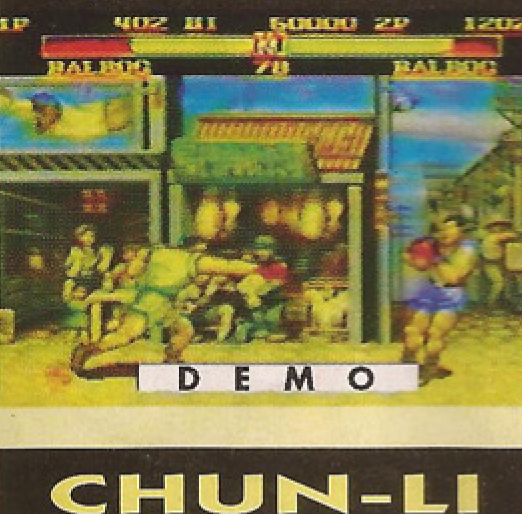
KEN



LA GIRATORIA DE KEN ESTA RAPIDA COMO UN HELICOPTERO.

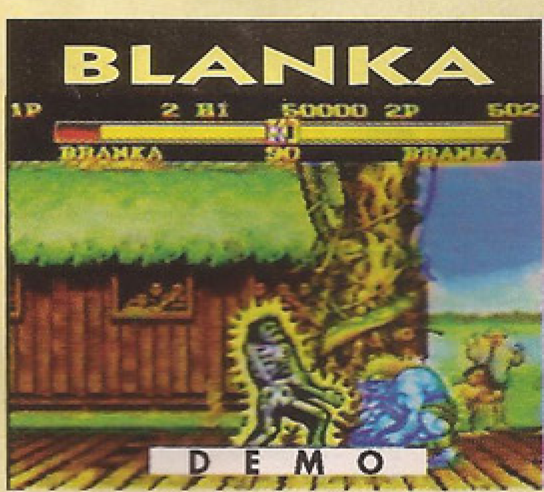
BALROG





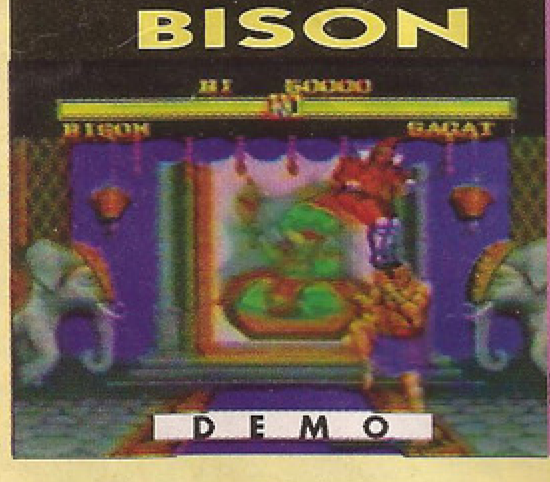
USA TECNICAS POCO COMUNES, COMO GIRAR EL CUERPO PARA DAR PUÑETAZOS

BLANKA



CHOQUES MAS RAPIDOS. PERO PARECE QUE NO DA SU GRITO CUANDO HACE LA BOLITA.

BISON



EL PISOTON, EL TORPEDO Y LA TIJERA ESTAN SUPER-PELIGROSOS.

CHUN-LI

MUY RAPIDA, DA GIROS HACIA ATRAS QUE TERMINAN CON RODILLAZO O PATADA.

ZANGUIEF

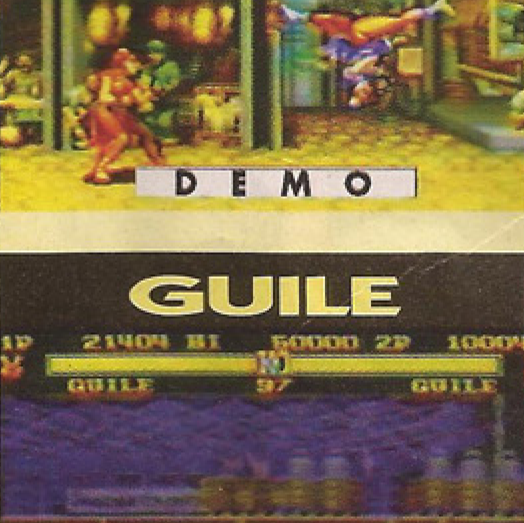


¡SUS GOLPES TIENEN TODO EL POWER! DA PILON TRIPLE Y AGARRA DE LEJOS.

VEGA

¡UN DELIRIO! VEGA DA SUS FAMOSOS FLIPS USANDO LA REJA O LOS ANGULOS.

GUILE

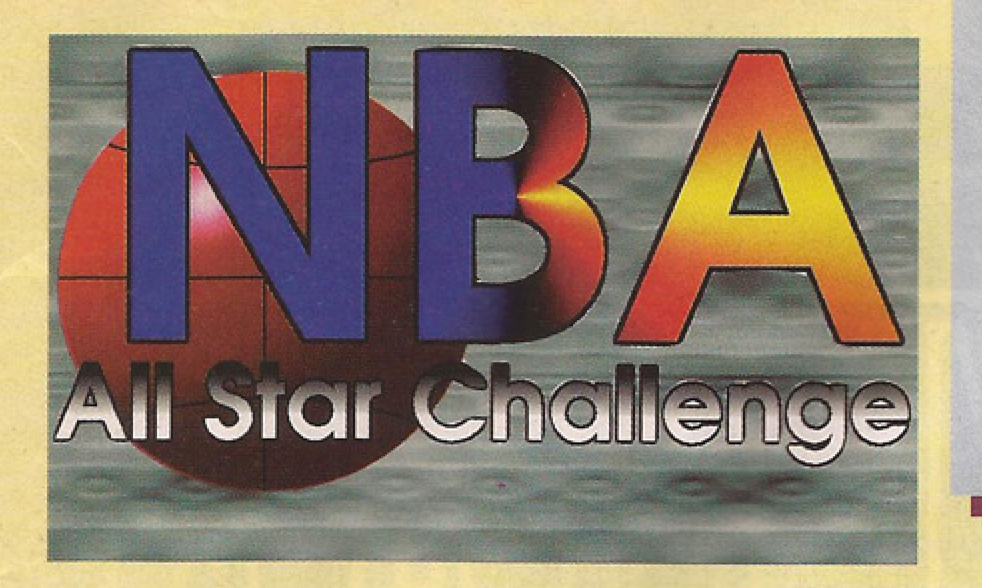


EL CUCHILLO CON PUÑETAZO ALTO PEGA DOS VECES Y LAS MAGIAS SALEN MAS RAPIDO.

DHALSIN

Disculpá nuestra falla, pero, desgraciadamente, Dhalsin no aparece en la película.

¡NO TE PIERDAS EN LAS PROXIMAS EDICIONES EL ANALISIS COMPLETO DE ESTE GAME CON MUCHAS FOTOS Y TRUCOS!



Si estás ansioso por un game de básquetbol diferente, podés parar de buscarlo. NBA All Star Challenge trae cinco modalidades de disputa, todas del tipo uno contra uno. El tradicional juego de básquetbol no tiene nada que ver con este game. Y ése es el gran encanto de NBA All Star Challenge, el más reciente lanzamiento de Flying Edge en el campo de los games deportivos.

Los gráficos son apenas correctos y el sonido está poco trabajado. Pero el cartucho vale por lo divertido. Principalmente para los admiradores de las estrellas del básquet estadounidense. Cada team de NBA aparece con solamente un jugador. Pero se trata de gente como Larry Bird y Michael Jordan. ¡Todos campeones! ¿Te gusta? Entonces mirá lo que ocurre en las cinco modalidades del game. Y buenas encestadas.

NBA ALL STAR CHALLENGE/ Flying Edge

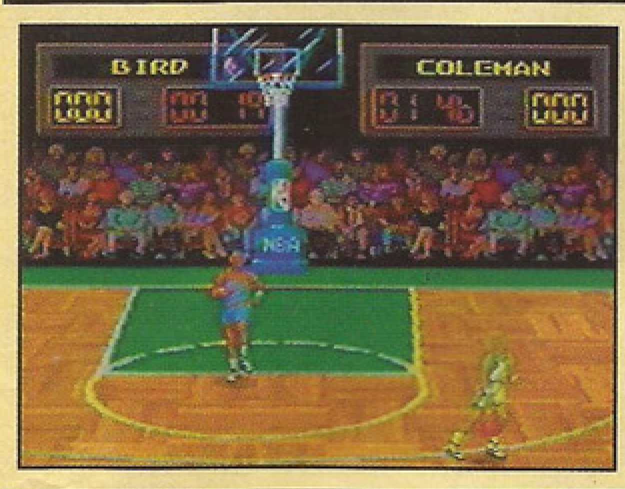
Deporte · 4 Mega · 1 ó 2 jugadores



GRAFICO · SONIDO · DESAFIO · DIVERSION

One on one

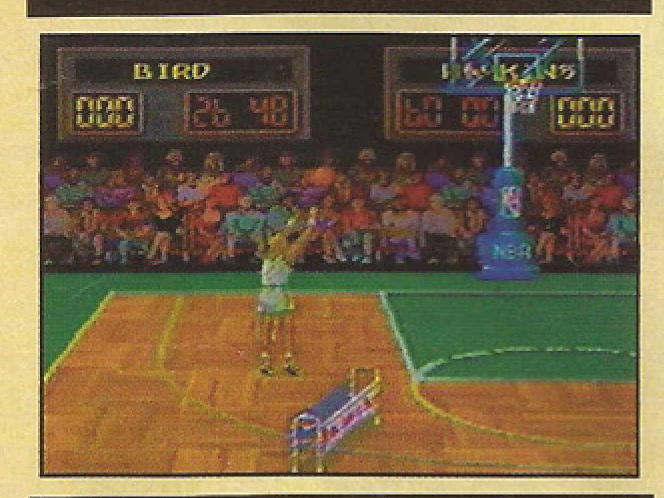
El famoso básquet entre amigos. Gana quien haga más puntos y podés elegir entre un límite de puntos o de tiempo.



Al robar la pelota, salí del área. En caso contrario, perdés el turno.

3 point shoot out

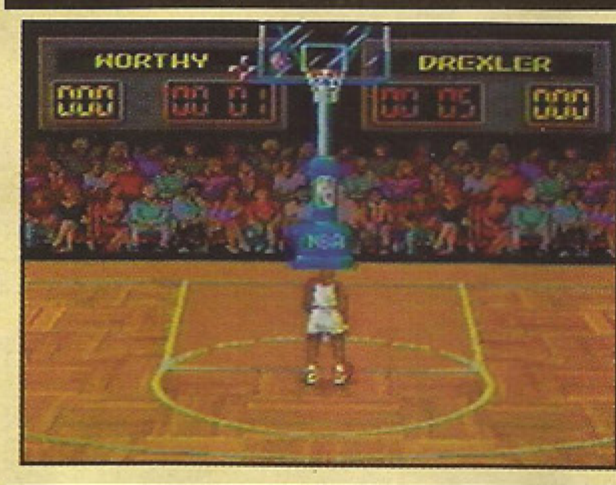
Entrenamiento de lanzamientos de tres puntos. Tenés que convertir el mayor número de cestos en un espacio de tiempo. Divertido.



Saltá y lanzá la pelota en la parte más alta del salto. Apretá A y festejá.

Free throws

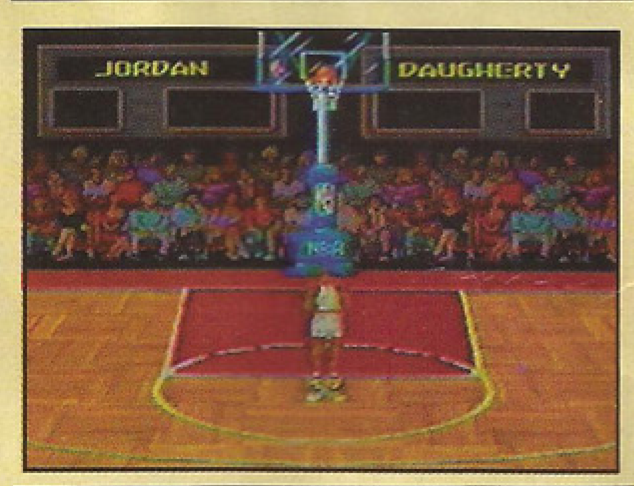
Competición de lanzamientos libres. Es la más aburrida de las modalidades, pero sirve como entrenamiento para las otras.



Acompañá el cursor y lanzá la pelota cuando esté en el medio del cesto.

One on one tournament

Parecido a One on one sólo que más interesante. Elegís cuatro jugadores y disputás un campeonato, con llaves y todo lo demás. Competencia total.



Los vencedores de cada partido se enfrentan en las semifinales.

Horse

Una competencia diferente. Lanzá desde cualquier lugar. Si hacés cesto y tu adversario yerra, desde ese mismo lugar, se gana una letra. Quien forme la palabra HORSE primero, pierde.



B elige el lugar del lanzamiento. Mirá... ... y rezá para que tu adversario yerre. Se ganará una letra.

Al formar la palabra HORSE el juego se acaba. No te distraigas.

BIOHAZARD BATTLE

Selección de fases - Si andás arrancándote los cabellos con los alienígenas de Biohazard Battle, anotá esta contraseña genial para seleccionar fases en el game. Esperá que aparezca el logo de Sega, apretá y dejá apretado el botón C. Todavía con el C apretado, digitá la siguiente secuencia: ↑, ↗, →, ↘, ↓, ↙, ←, ↖, ↑. O sea, un giro de 360 grados hacia la derecha. Después del truco, apretá Start para ver la pantalla de selección de fases. ¡Echale un vistazo en la octava y última fase para volverte loco!

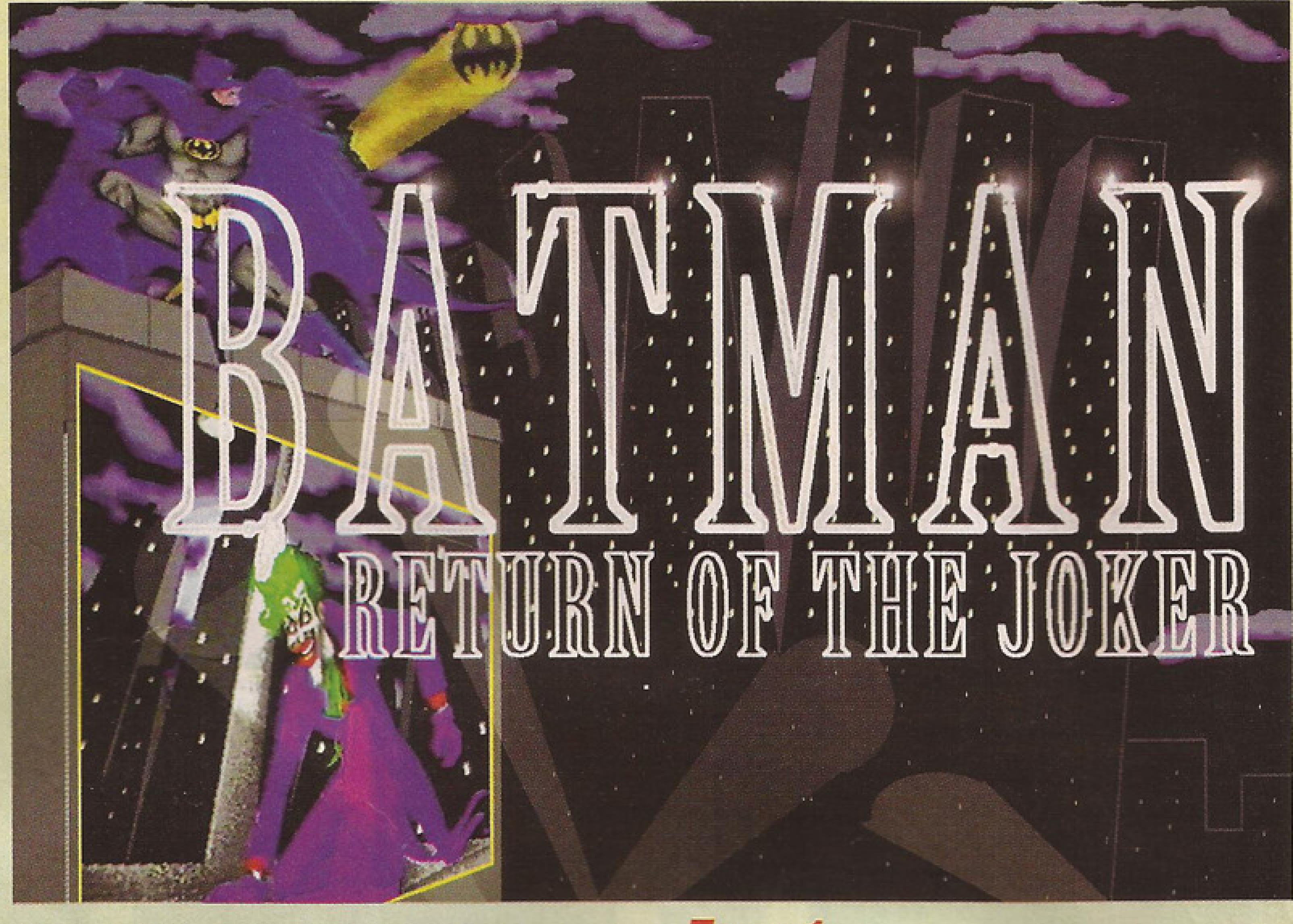
LOTUS TURBO CHALLENGE

Passwords - Anotá todos estos passwords de los check-points de este excelente game de carreras. Basta digitar uno de estos passwords en la pantalla de opciones:

Fase 2 : SLEEPERS
Fase 3 : HERBERT
Fase 4 : BUSINESS
Fase 5 : APPLEPIE
Fase 6 : STANDISH
Fase 7 : MALLOW
Fase 8 : TEA CUP

T2: THE ARCADE GAME

Saltá de fase - ¿Qué tal un truco genial para saltar de fase en cualquier momento de este juego de tiro para Mega? Entonces, atención: en la pantalla de presentación apretá ↑, ↓, ←, y →. Comenzá el game y, en el medio de cualquier fase, apretá pause y, con el juego parado, apretá A, B y C al mismo tiempo. Saltás para la fase siguiente después de dar un vistazo en la estadística del juego. Es una buena punta para librarte de las fases más difíciles.



De todos los superhéroes, Batman es el que está pasando por el mejor momento de prestigio. El tipo tiene más de 50 años y todavía vende que da envidia. Historietas, camisetas, juguetes, películas y games, por supuesto. Sólo Sega hizo dos presentaciones en menos de seis meses: la tan comentada Batman Returns, presentada junto con la película, y Batman - Return of the Joker, que nos transporta al mundo de las historietas del hombre-murciélago. Los dos juegos son rebuenos.

En Batman - Return of the Joker, el eterno villano, El Guasón, vuelve a la actividad para hacerles la vida un infierno a los ciudadanos de Ciudad Gótica. Vös sos Batman y tenés que luchar e intercambiar balazos con los secuaces del villano bromista. La acción se desarrolla en sótanos, laberintos, edificios y otros lugares bastante peligrosos. Los gráficos convencen, pero el sonido no: las musiquitas alegres no combinan con los climas sombríos de algunas fases, principalmente cuando hay combates. Pero lo que más atrae de este game es su dificultad. ¡Hay que tener mucha habilidad y atención! Damos para engolosinarte una guía hasta la fase 6. El resto queda en tus manos.



COMANDOS

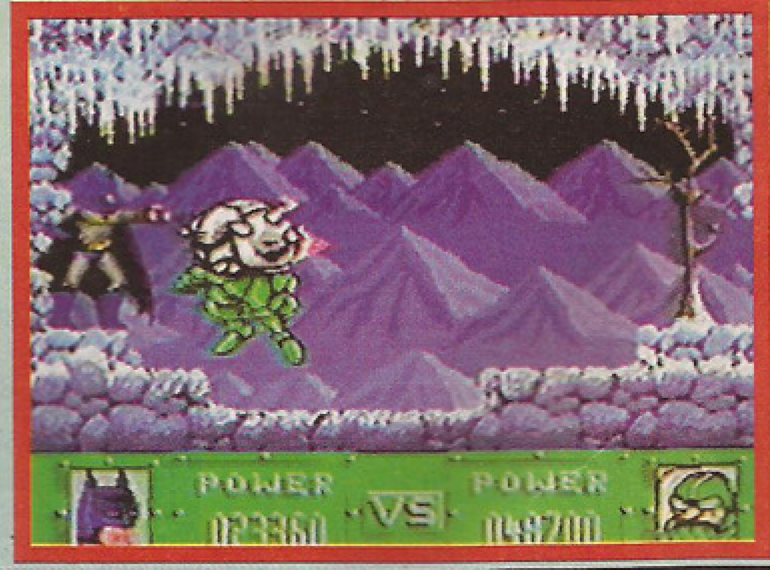
A	tiro
A POR MAS DE 2 SEGUNDOS	tiro especial
B	salto
B+C	voladora
C	patada
C+DIRECCIONAL HACIA EL LADO	zancadilla
ENEMIGO C+ ↑	salto con patada

Fase 1

Comenzás el game en el techo de los edificios. ¡Cuidado con no caerte! Reventá los cajones, ya que dentro de ellos hay ítems. Usá los bloques flotantes como medio para escalar la torre. Cuando aparece el dirigible, tené cuidado con las bombas que salen de las tres ventanitas de la aeronave. Está atento para no caerte de los edificios y no ser engullido por la pantalla.



Para acabar con el aviador, quedate tirando desde el ángulo izquierdo de la pantalla y tené cuidado con las maquinitas con hélices.



Quedate esperando a este jefe en el escalón más alto, tirando sin parar. Cuando se posa en el escalón de abajo, saltá por encima de él y andá hacia el otro lado de la pantalla.

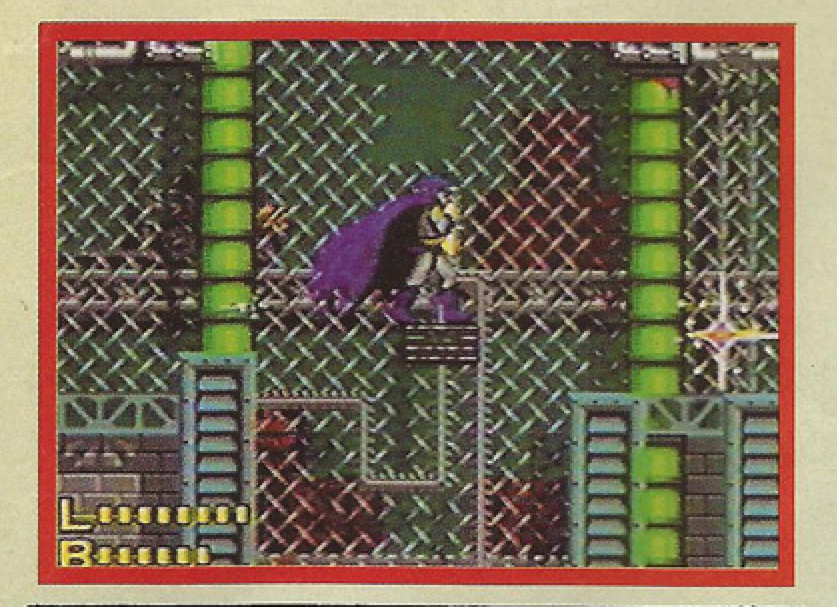
ITEMS

Reventando cajones, tambores de lata y otros objetos encontrás cajitas con letras. Cada letra corresponde a un tipo de tiro. Si mantenés el botón A presionado por más de 2 segundos, el tiro cambia a especial.



Fase 2

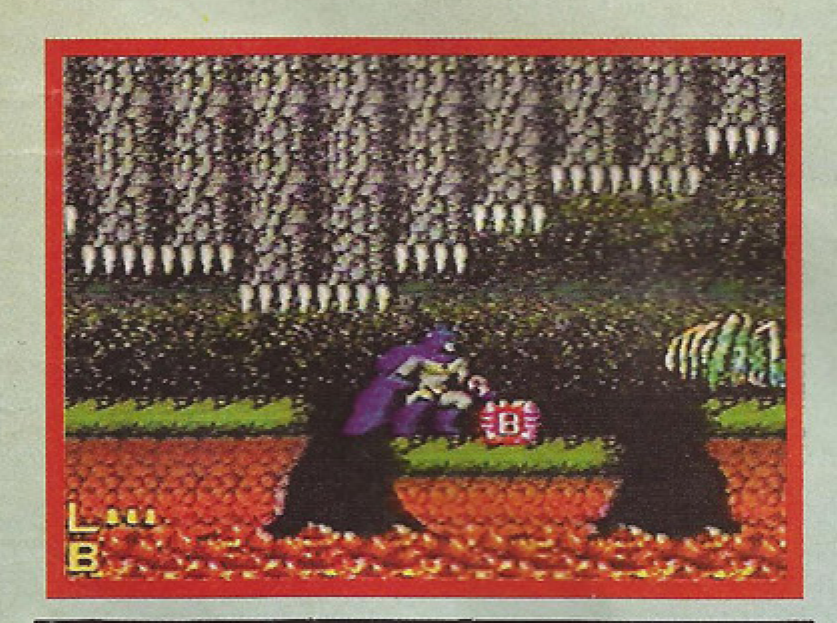
Ahora, dentro de una fábrica, Batman debe perseguir a sus enemigos y estar atento a los peligrosos campos eléctricos. En un trecho de esta fase, vas a volar por un corredor usando chorros propulsores. En ese momento, usá los tiros de los ítems N o S.



A la hora de utilizar esta plataforma-trencito, cuidado con el descenso, ya que es fatal.

Fase 3

Esta fase comienza en la nieve, repleta de peñascos mortales. En medio de este frío, aparece un monje molesto que te ataca con remolinos fulminantes. Después vas a parar a una caverna, donde es mejor tirar usando el ítem S que suelta estrellitas. ¡Ah! Tené cuidado con el techo, pues las rocas más oscuras pueden caerte en la cabeza. Para pasar por las puntas que suben y bajan, da un saltito bien chiquito.



¡Techo puntiagudo! ¡Lava debajo! No te desesperes: bajate antes del primer agujero y saltá con cuidado.

Fase 4

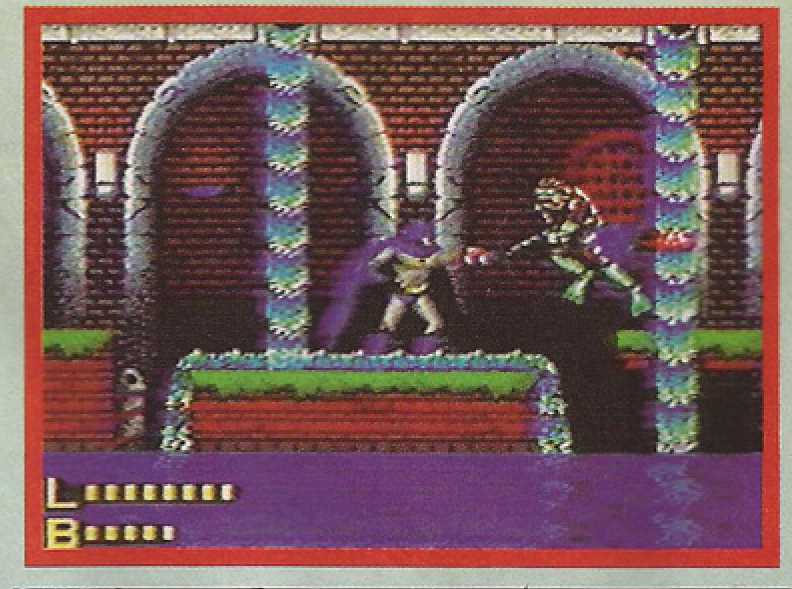
Comenzá esta fase encima de vagonetas de mina que van a mil por hora. Está atento a los montecitos verdes: son enemigos camuflados. Después, llegás a una usina llena de plataformas y tachos con ítems. Uno de los mayores desafíos de esta fase es seguir vivo encima del ascensor. Saltan del tope de la pantalla unos barbuditos con ametralladoras que no te dan tiempo ni para respirar. Y los helicópteros sueltan una lluvia de bombitas.



El jefazo está en el techo. No lo dejes recargar el marcador rojo. Quedate agachado atacándolo con tiros del ítem N.

Fase 5

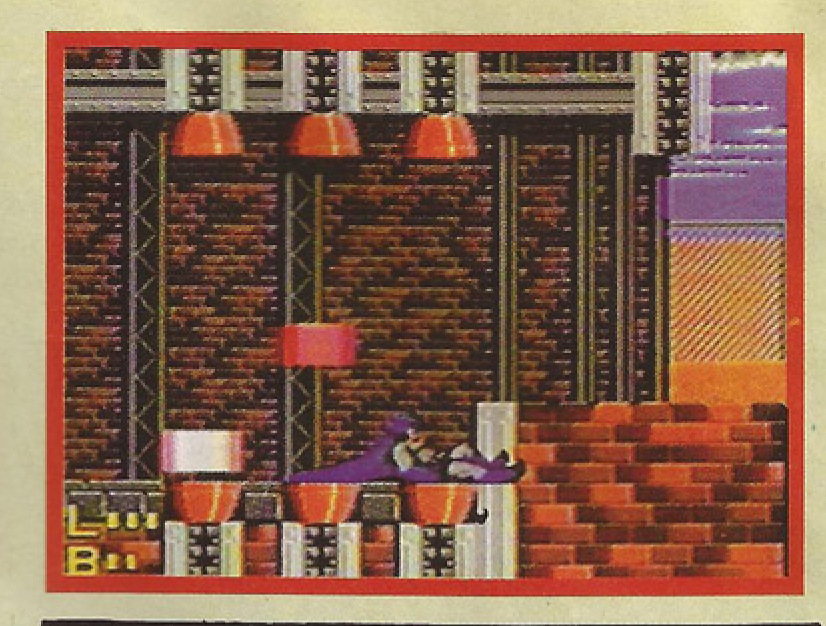
En las cloacas de Ciudad Gótica lo importante es no dejarse llevar por las corrientes de agua. Mantenete lejos de los puntitos rojos que caen en el agua: son minas que explotan cuando son tocadas.



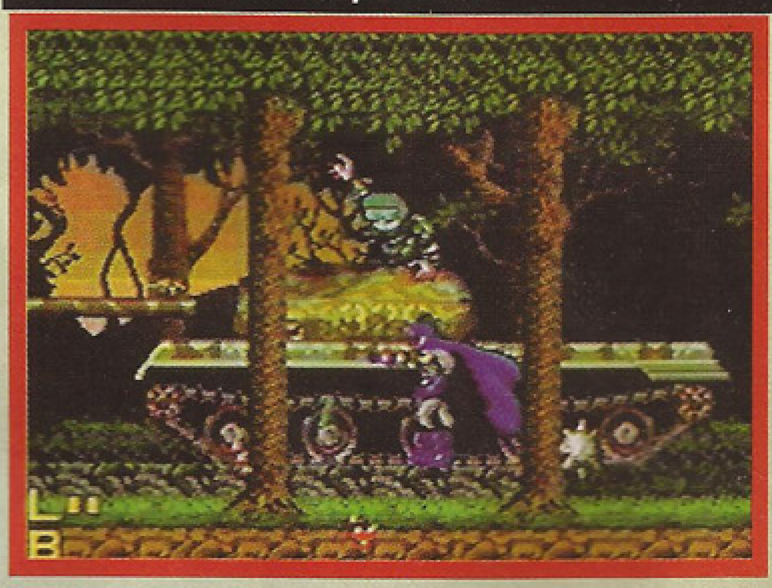
Cuidado con estos buzos, que salen repentinamente del agua.

Fase 6

Es un cuartel general lleno de alfombras. Los bloques de metal caen cuando vos los pisás. ¡Cuidado! Llegando a la selva, seguí al tanque, tirándole, pero tenés que ser rápido porque el piso también se suele caer.



Al llegar a este corredor con conos anaranjados, atravesalo a mil por hora.



Cuando aparece este tanque, caminá al lado de él, esquivando las bombas. Y cuidado con el suelo que se va cayendo.



¡Mirá al Guasón! El tipo es muy fuerte: ¡120.000 puntos de power! Tirale y tené cuidado con las burbujas.

ROAD RASH 2

Super máquina - Esta seña genial te va a recopar. Colocá Ø5OV4GØG y ya comenzás con la segunda mejor moto turbo, la Banzai 7.11 N, una caja de $21.190 y en el nivel 4.

LHX ATTACK CHOPPER

Passwords - ¿Problemas con este simulador? Relajate. Anotá los principales passwords de las etapas de Libia, Europa Central y Vietnam.

LYBIA
Majestic Twelve: XQAAAFA
Chess: CQAAIUC
Flaming Arrow: CQAAJEE
Plain Aria: CQIERDG

CENTRAL EUROPE
Domino Mirror: CSIEIYE
Hop Toad: CSIERLC
Lobster Quadrille: CSIEBZA
Flaming Arrow: CSIER6A

VIETNAM
Reindeer Flotilla: CQIEBRE
Lava Lamp: CSIEZSA
Binary Rainstorm: CSIEYKG
Freedom Train: CSIEAZE

ROAD AVENGER
Renovation

Carrera | Sega CD | 1 jugador



GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

ROAD AVENGER

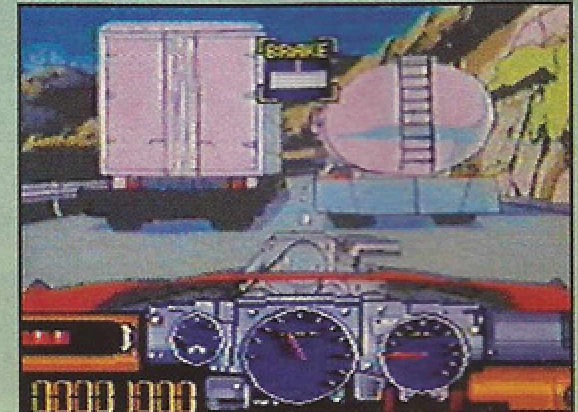
¡UAU! Es lo mínimo que se puede decir de esta superpresentación de Renovation para Sega CD. Un game de carreras con el clima de Speed Racer, aquel dibujo animado de los años '70. Los gráficos son rebuenos, la velocidad es alucinante y la diversión, verdaderamente brutal. Road Avenger es un game a la altura del CD-ROM de Sega. Y como toda consola de verdad precisa un buen game de carreras, no podría haber llegado en mejor momento.

La novia del héroe fue cruelmente asesinada y él quiere venganza. Cueste lo que cueste. Para eso, tenés que recorrer nueve fases llenas de obstáculos para encontrar a la asesina de tu amada. La última etapa del game marca el enfrentamiento entre la mujer malvada y vos. Al vencerla, auto contra auto, terminás el juego.

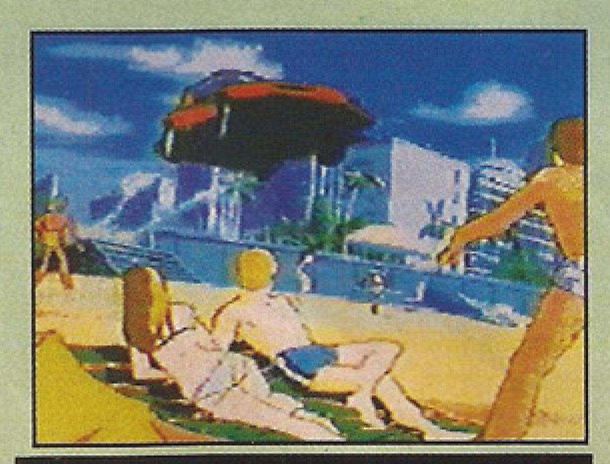
Si te encantan los juegos de alta velocidad, gráficos alucinantes y máximo desafío, andá corriendo a conseguir este Road Avenger. Y hacé de todo para vengar la muerte de tu amada. Por supuesto, todo con el espíritu de un dibujo animado. ¿Al fin de cuentas, quién no soñó nunca con ser Speed Racer? ¡Llegó tu oportunidad!

Dos niveles de dificultad

Podés jugar Road Avenger en dos niveles de dificultad: normal y hard. La gran diferencia entre ellos es que, mientras en el normal la máquina te "avisa" lo que tenés que hacer a cada segundo, en el hard no tenés ninguna ayuda. Puede no parecer mucho, pero esto significa que es casi imposible terminar el game en hard sin haber terminado en el normal. Un desafío más de Road Avenger.



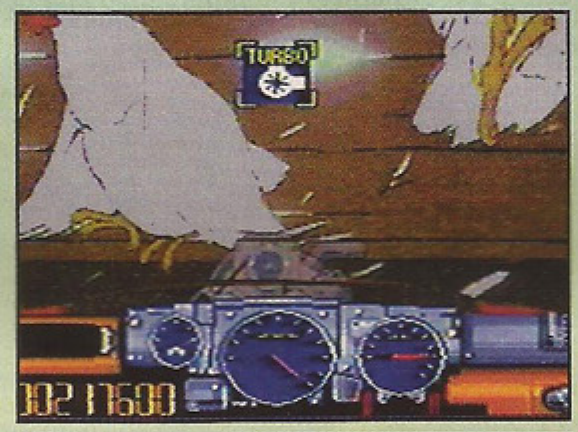
Comandos como brake, turbo y flechas de dirección aparecen en pantalla en nivel normal. En el hard no aparecen.



Cómo complicarles la vida a las personas: fijate como la muchachada en la playa se lleva un susto.



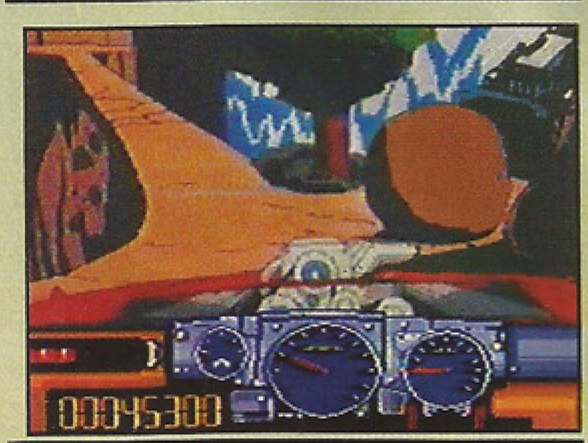
Este tipo quiere tu sangre. No le tengas lástima. Este puente está repleto de enemigos como el de la foto.



Pobres gallinas. Pasás en medio del gallinero, desplumando a las pobres aves. ¡Qué maldad, Avenger!



¡Fuego cruzado! Esquivá los constantes tiros de la ametralladora para llegar al enfrentamiento final.



Dale un vistazo al tamaño del obstáculo. ¿Adiviná en qué dirección viene esta piedra? ¡Safá como puedas!



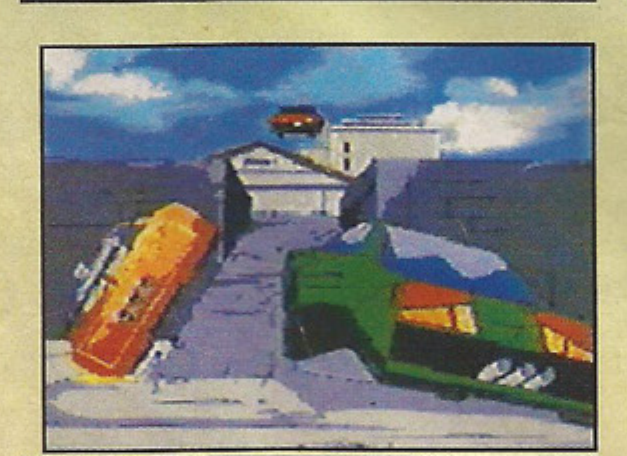
¡Súper! Un túnel que pasa bajo la ciudad. ¿Te imaginás qué genial sería para librarte de los atascamientos?



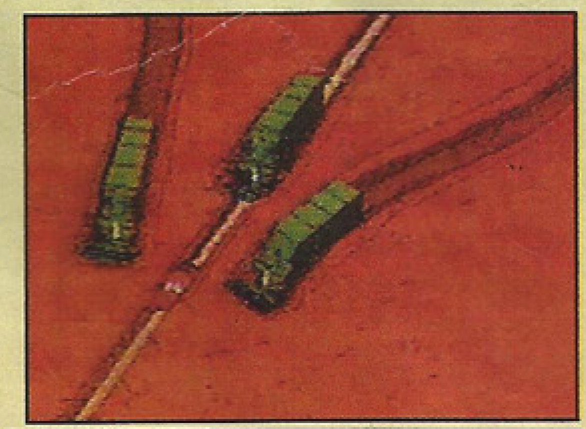
Calles de la ciudad y oscuridad total. Aprendete la secuencia de turbo y freno para conseguir pasar.



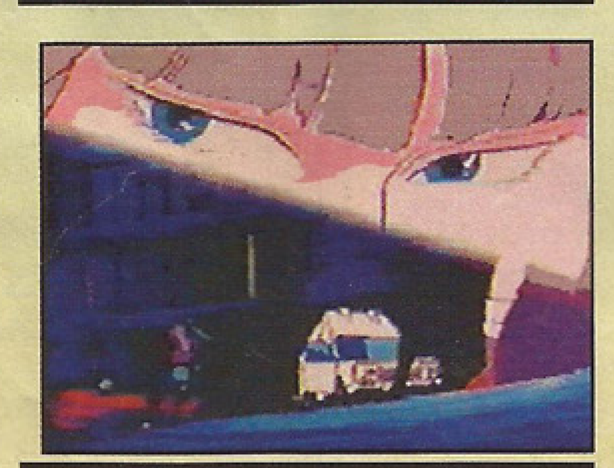
Llegó la hora de la verdad. Auto contra auto. El vencedor sobrevive y el perdedor ...¡chau!



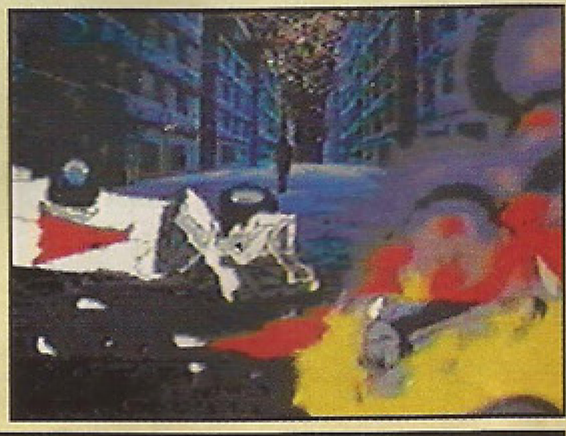
Muchas canalladas en este game. Pasá con todo por la rampa y mirá cómo se desarman los autos.



Pisá a fondo. Estas tres segadoras tienen un solo blanco: vos. Cuidado, porque no perdonan...



Finalmente alcanzaste a la asesina. Cambiá de auto y andá tras ella. Usá la camioneta.



El triste fin de la asesina. El mismo destino funesto de tu novia. OK, ya te vengaste. Ahora descansá.

ELETRIC ALESTE

COMANDOS

A	escudos frontales
B	tiro
C	velocidad (8 niveles)

ELETRIC ALESTE / Compile

Acción · 80 Mega · 1 jugador · CD japonés

GRAFICO · SONIDO · DESAFIO · DIVERSION

"¡Uau!", "qué locura", "¡otro game de CD!". No, la cosa no viene por ese lado. Eletric Aleste es un juegazo, sin duda. Sólo que los 80 Mega que la softhouse Compile afirma haber gastado podrían haber sido mejor aprovechados, principalmente en lo que se refiere a los gráficos. A pesar de eso, lo confirmamos: el juego es rebueno. Tiene unos jefazos muy fabulosos, fases bien variadas y difíciles, ítems y tiros a granel.

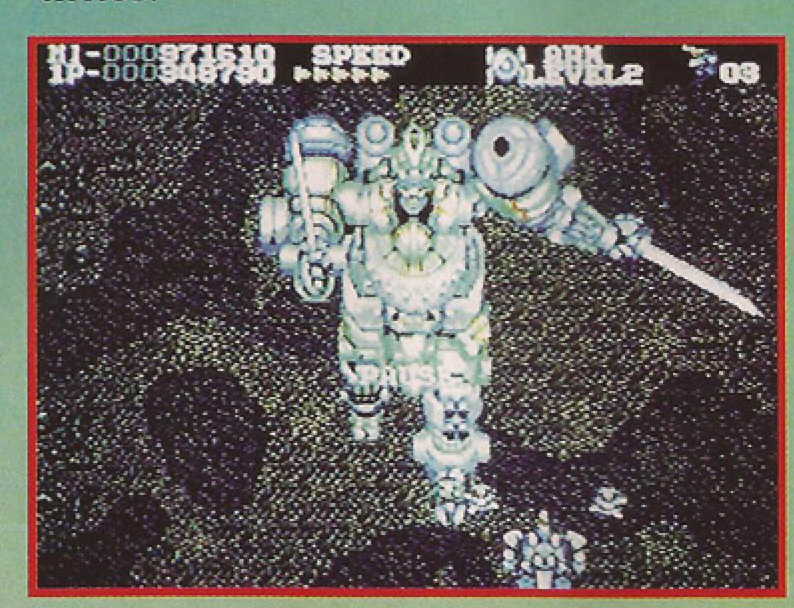
La historia de Aleste nació en el MSX, apareció para el Super NES y viene ahora para el Mega CD-ROM. El contenido es el mismo: vos comandás un robot volador que debe eliminar un ejército de diversas criaturas automatizadas y sus jefes, pasando por selvas, pueblitos, cavernas y vías férreas. Pero si este game tiene el defecto de haber adoptado gráficos idénticos a los de los sistemas más atrasaditos, en cuanto al sonido Eletric Aleste es lo máximo. En medio de estruendosos tiroteos, podés escuchar una pista sonora tecno-dance que te sacude todo y con alta definición digital. ¡Poné el volumen al máximo!

Meta plomo

Este game no tiene muchos secretos: hay que balear y reventar todo lo que aparece en el camino. Las mayores dificultades son los jefes. Aprendé a terminar con algunos de ellos.

POR CADA CIEN MIL PUNTOS, GANAS UNA VIDA ★ JUGA EN EL 5º NIVEL DE VELOCIDAD

JEFE DEL PUEBLITO Este robot es fácil. Tirá sin parar y esquivá todos sus tiritos.



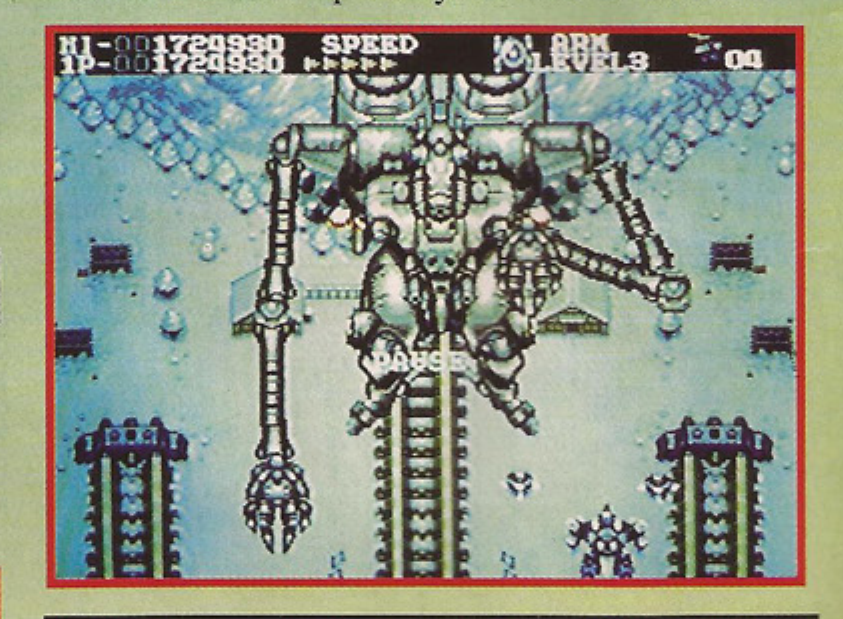
Jefe del bosque - Tené cuidado con los pies, los chorros de fuego y la espada del robot gigante.

JEFE DE LA CAVERNA Ataca con bolas de luz, pero anuncia antes. Quedate del lado opuesto al de las ráfagas luminosas.



Jefe de la nave - Tira búmerangs, misiles y suelta rayos de la barriga, de los brazos y cabeza.

JEFE DEL TREN Otro robot grandulón. Destruí primero los brazos, después los dos cañones de su espalda y el láser de la boca.



Cuidado con el jefe del tren, ya que después de su muerte se te vienen encima dos torpedos.

ITEMS

Agarralos en pleno vuelo. Cada uno de ellos puede acumular hasta tres niveles de energía.

BOLA AMARILLA crea un escudo rotativo que destruye los tiros enemigos

BOLA MARRON para tirar bombas

BOLA VERDE para tirar estrellitas de largo alcance

BOLA AZUL rayo láser que barre la pantalla

CAPSULA aumenta el poder de tiro

AFTER BURNER 3

Vos sos el piloto de un jet de caza F-14 Tom Cat y tenés que encarar algunas misiones de ataque redifíciles, como todo simulador que se precie. Lo mejor de este game en CD son el sonido y la presentación, en que son explicados los mínimos detalles del avión, y aparecen imágenes de vuelo delirantes. Del resto, digamos que After Burner 3 es ... pasable. Una lástima. Los gráficos decepcionan y el juego parece monótono, principalmente para quien no se copa con los simuladores. Pero por utilizar la tecnología digital, After Burner 3 es mejor que muchos games del mismo estilo. Vale la pena probarlo.

AFTER BURNER 3 / CRI

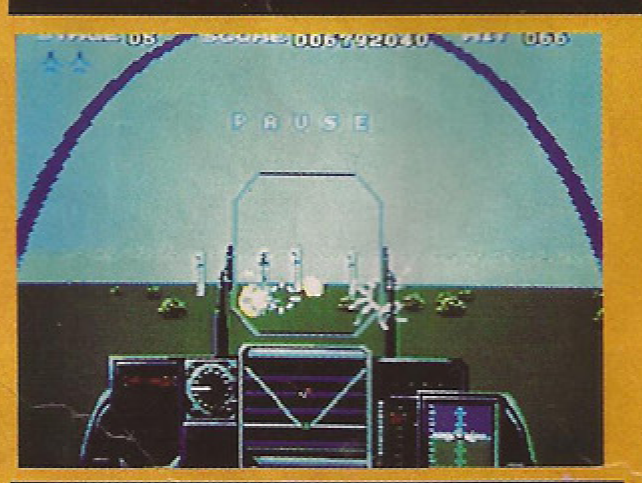
Simulador · CD japonés · 1 jugador



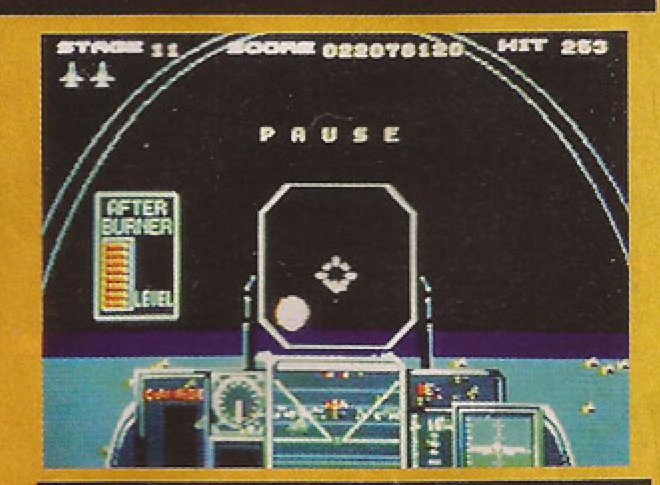
GRAFICO · SONIDO · DESAFIO · DIVERSION

DE UNA FASE PARA OTRA, EL CIELO CAMBIA DE COLOR

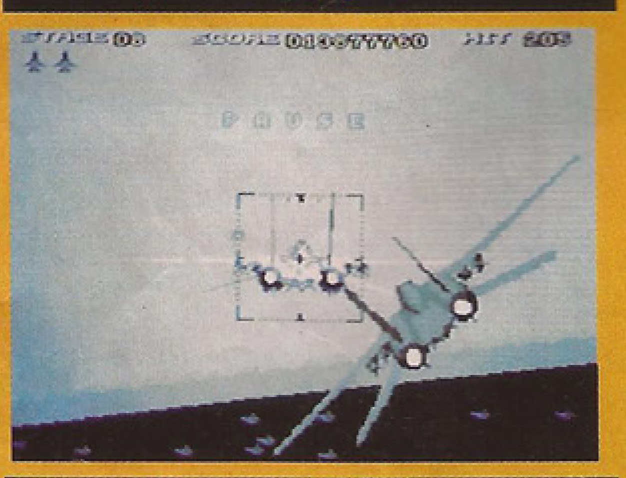
TRUCOS DE PILOTAJE



Para reventar torres, disminuí la velocidad y la altura y quedate tirando.



En las horas de peligro, utilizá el turbo After Burner para escapar.

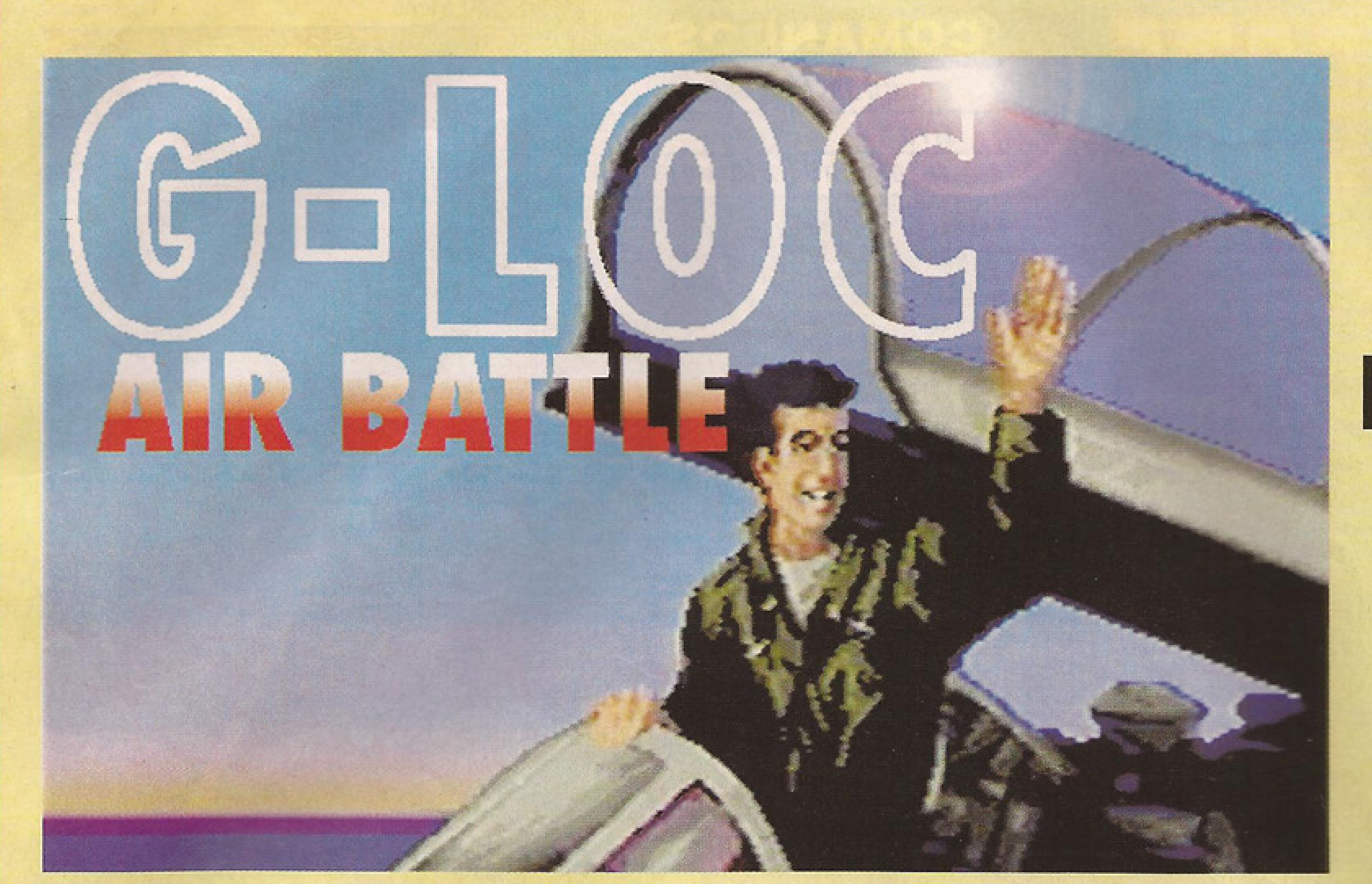


Cuidado con los cazas enemigos, porque pueden atacarte por detrás.

COMANDOS

A -	disminuir la velocidad
B -	tirar misiles
C -	activar el After Burner
↓ -	subir
↑ -	bajar





USA MISILES EN BLANCOS DISTANTES. EN LOS ENEMIGOS MAS CERCANOS, LA AMETRALLADORA ALCANZA

Es curioso. El Mega Drive fue el último sistema de Sega en recibir su versión de este juego, tan conocido en arcades, Master y Game Gear. Pero la espera valió la pena. G-LOC Air Battle es un game rápido, movido, de esos en que uno tiene que tener ojos en la espalda para ganar. Tiene el mismo estilo de After Burner 1 y 2, pero es más completo. Está dividido en misiones, e incluye la compra de armamentos y operaciones de aterrizaje. Sus vidas son ilimitadas. Lo que importa es destruir la cantidad de aviones pedida en cada fase dentro del límite de tiempo. Si no lledás a tu objetivo o gastás el tiempo, tenés que hacer todo de nuevo.

Piloteando

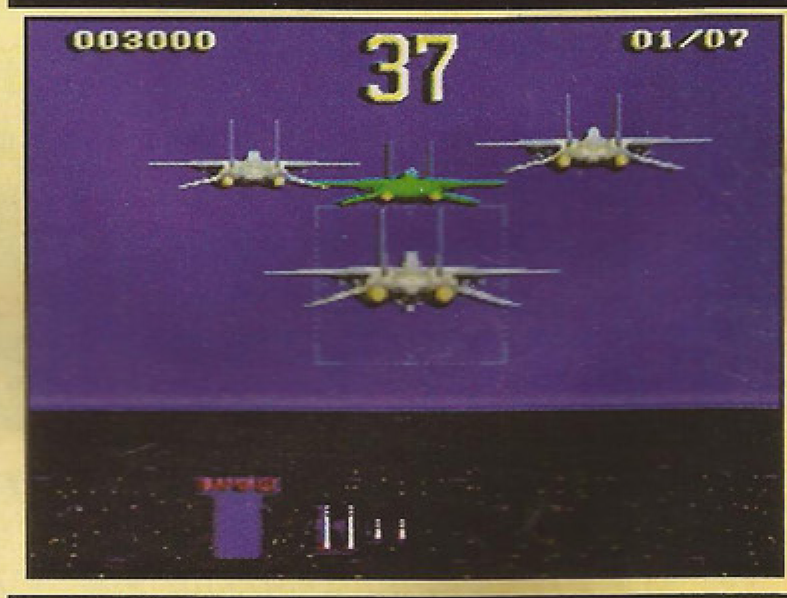
Pilotear tu caza supersónico es bastante simple. Despega solo y mantiene velocidad constante durante el vuelo. Basta hacer maniobras con el Direccional y accionar el after burner para obtener velocidad extra. En las misiones en que tu visión es desde adentro de la cabina del avión, tenés dos tipos de mira. La cuadrada indica el alcance de los tiros de ametralladora, mientras que la redondita traba los blancos para el disparo de misiles teleguiados. Ya en las misiones en que ves tu avión desde atrás, solamente aparece la mira para misiles.

Armamentos

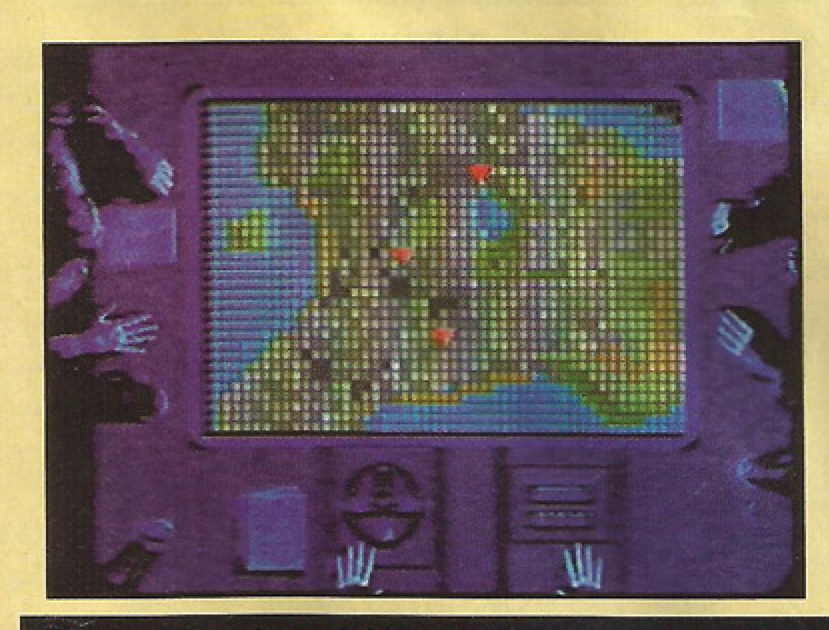
Entre las misiones, tenés la oportunidad de equipar tu caza con misiles diversos. Los de la categoría aire-aire, extremadamente rápidos, son indicados para batallas contra otros cazas. Los aire-tierra, de mayor potencia explosiva, deben ser usados en los bombardeos a blancos terrestres o marítimos. No necesitás preocuparte por seleccionar los misiles indicados para cada misión: el propio juego se encarga de eso, automáticamente.



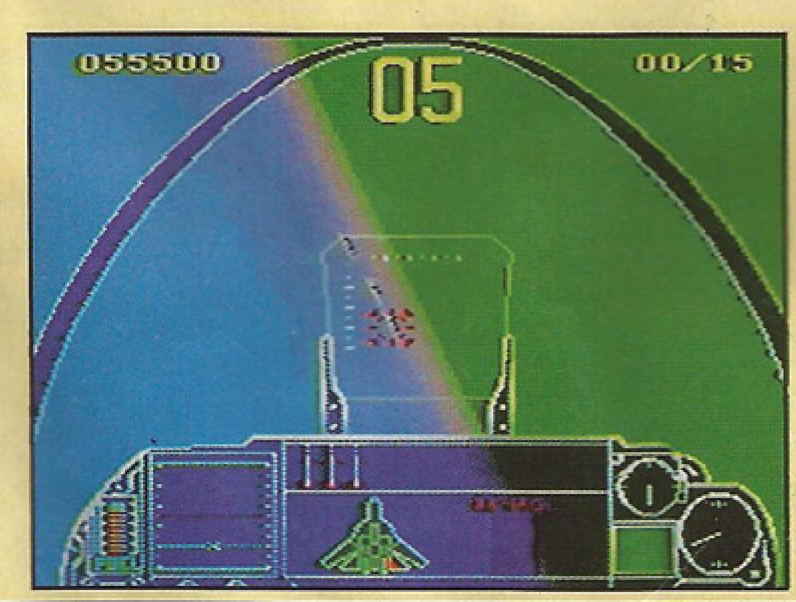
Cuando un enemigo suelta un misil bien delante de ti, trabá el blanco en él, dispará y salí haciendo un tornillo hacia el lado.



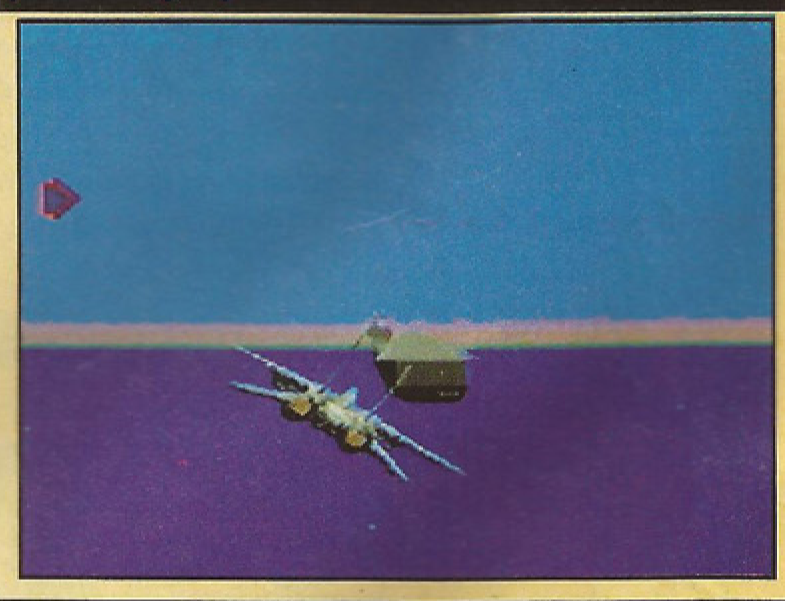
Usá el after burner para alcanzar enemigos que pasan muy rápido delante de ti.



Entre una y otra misión, el juego muestra el territorio que tenés que atacar. Existen blancos aéreos, terrestres y marítimos.



Cuando la mira redonda se vuelve roja y tu compañero dice: "Fire!", tirá. Y dejá que el misil siga el blanco, porque es teleguiado.



Para aterrizar en el portaaviones, seguí la orientación de la flecha. Cuando ésta no aparece más, mantené la dirección recta y harás un descenso correcto.

CARGA SIEMPRE TU CAZA CON MUNICION AEREA Y TERRESTRE. ASI GARANTIZAS LA EFICIENCIA DE LOS ATAQUES EN LAS DIVERSAS MISIONES.

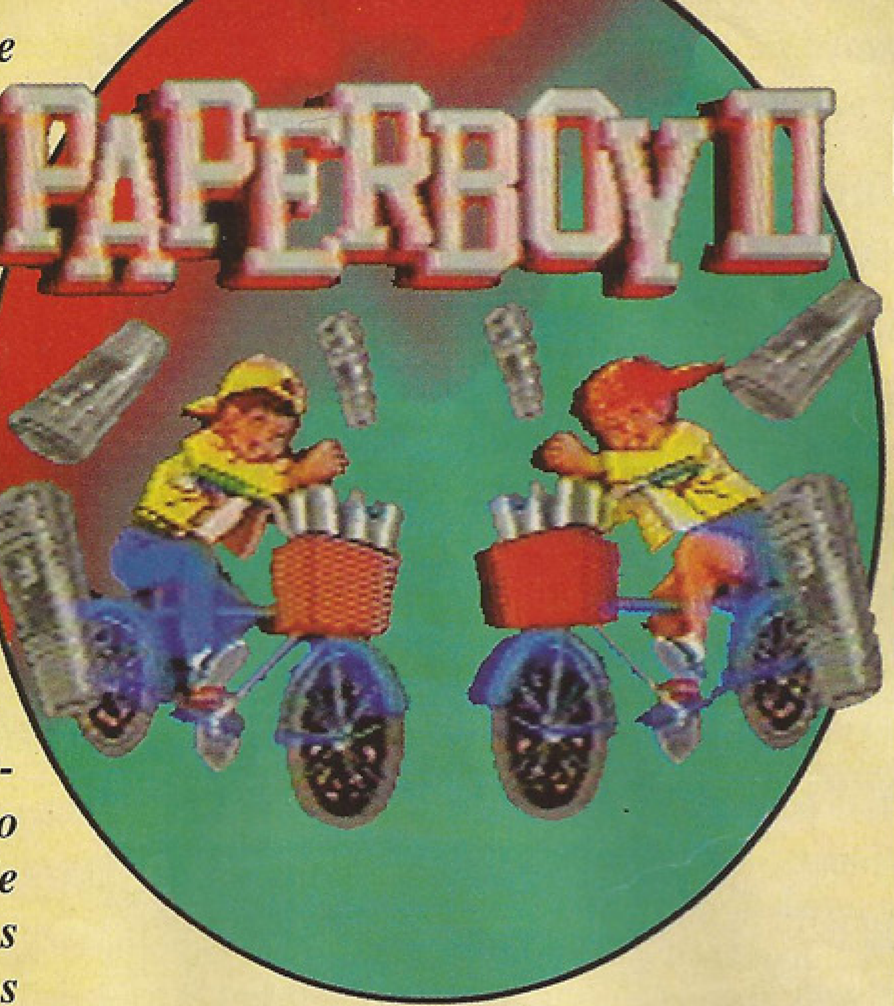
MISILES

CATEGORIA AIRE-TIERRA

CATEGORIA AIRE-AIRE

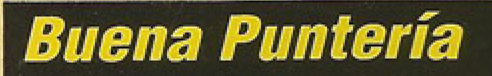
MUNICION PESADA





Si te gustó la primera versión de Paper Boy, corré hasta la casa de videos más cercana y alquilá esta segunda. Es mucho más elaborada, el desafío es mayor y, sobre todo, es mucho más cómica.

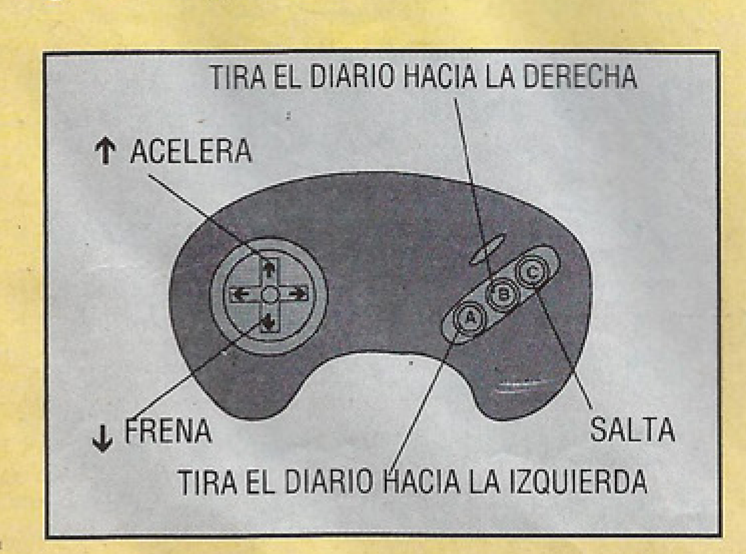
Comandando un pibe o una chica en bicicleta, tenés que "entregar" diarios en las casas de la ciudad, tirándolos en las alfombras y en los buzones. Pero terminás rompiendo vidrios y acertándoles a viejitos, camareros, perros y peatones varios. Las caídas, y los resbalones son inevitables. Un verdadero show de desastres, con la ventaja de que podés reírte sin remordimientos viendo cómo caen despatarrados estos personajes de la ficción.



Buena Puntería

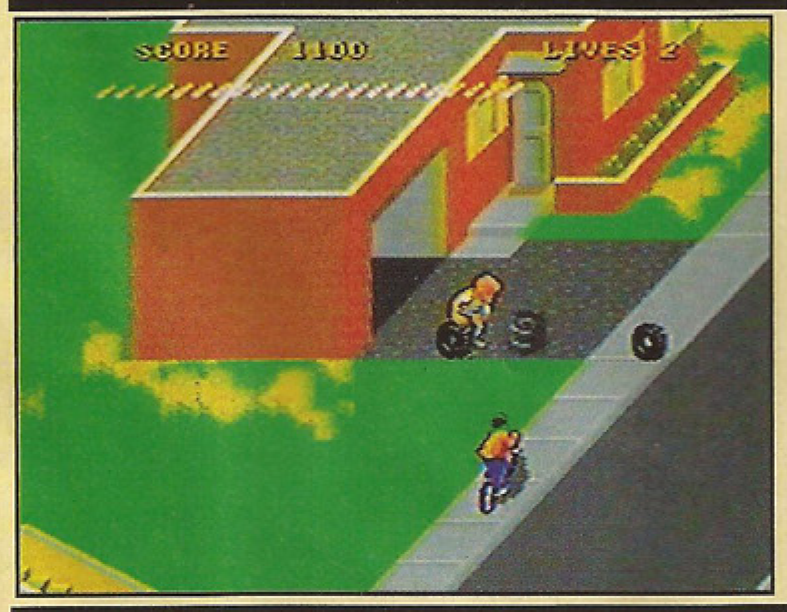
Recorrés una linda y extensa avenida, llena de casas y comercios, y disponés de varios intentos para entregar los periódicos a todos los suscriptores de la zona y completar las fases. Elegí los trayectos easy (el más fácil) o medium (para quien todavía está tomándole la mano) o hard (lleno de obstáculos y mansiones). Si querés ahorrar tiempo, elegí a la nena, que es más ágil que el chico.

Puntería y habilidad son indispensables en este game. Acertale a todo lo que encontrés por el camino, principalmente a las cosas que se mueven. Todo vale puntos. Para cargar tu mochila de diarios, juntá todos los paquetes que aparezcan en el trayecto. Tratá de pedalear más por las veredas, ya que son más seguras. Y tené cuidado con las tomas de agua, neumáticos y otros objetos molestos que están en medio del camino. Nunca te quedés paveando en medio del asfalto, porque corrés el riesgo de ser atropellado por los automóviles que pasan a mil por hora. Otro detalle: al pasar por casas con alfombras rojas tené cuidado de no reventar un vidrio, porque el dueño de casa se enojará y sólo aceptará tu entrega en la próxima pasada.





Tirá los diarios en las alfombras rojas y en los buzones de las casas. Pero tené cuidado con los vidrios.



¿Quién se piensa que es ese tipo ...tirando neumáticos en medio de la calle? Acertale con un diario y pasá un rato divertido.



Salvá al bebé del carrito, acertándole con un diario.

Fases de Bonus

Al final de cada intento de entrega, tenés que recorrer una pista de bicicross. La idea es engordar tu marcador. Cuidado con las rampas.



Acertale al mayor número de blancos que puedas, tirando bastante para los dos lados.



VIDEOCARCAJADAS

Maldades o no, la mejor característica de Paperboy 2 son las caídas aparatosas y comiquísimas. Fijate en la lista de pobres diablos que vas a derribar.



Camarero - ¡Esta caída es increíble! El tipo cae con bandeja y todo encima de sus clientes.

TOPLESS - Acertale a la belleza que está bronceándose tranquilamente.

MECEDORA - Derribá a la pareja de viejitos.

BULLDOG - Acertale al perrazo y tomá los diarios.

BASURERO - Tirá el diario bien en la cabeza del recogedor de basura. ¡Se da un golpe precioso!

LIMUSINA - Vengate de los ricachones y rompé los vidrios del autazo. ¡Genial!

NENA SALTANDO LA CUERDA - ¡Qué linda! Pero tirale un diario y la nena caerá sentada.

TIO SAM - ¿Un gringo en monociclo? Acertale y ganá muchos puntos.

ESPANTAPAJAROS - Olvidá al Mago de Oz. Este no es nada amistoso.

FANTASMA - ¡Un tipo peligroso! Tratá de darle, o pasá volando delante del cementerio.

LECHON - Acertale y tené cuidado: el cerdito corre detrás tuyo.

LADRON - Derribalo y mejorá tu reputación.

LAND OF ILLUSION

Mastermaníaco, prepará tu corazoncito. Land of Illusion (Tierra de Ilusiones) es un game por encima de lo común, recopadísimo. Mickey se mete en otra aventura épica. El ratón más famoso del mundo estaba leyendo un libro, se durmió y fue a parar a un reino medieval dominado por una maga malvada. Su misión es encarar a esta bruja y liberar el lugar que ella domina. El nuevo desafío de Mickey está repleto de laberintos y ladrillitos. Y recuerda mucho a Castle of Illusion. Vas a tener que exprimirte los sesos y experimentar mil combinaciones para salir bien de las situaciones complicadas.

THE BEST OF ACTION GAMES 1

Casi un RPG

El game tiene un mapa central de Land of Illusion y, a partir de la segunda fase, los personajes dicen hacia dónde tiene que ir Mickey y lo que precisa hacer. Si no respetás el orden de los lugares ...¡fuiste! Parece un RPG y tenés que pescar un poco de inglés. Pero no te desesperes. Los Continues son infinitos y vos podés apelar a un diccionario. Seguí nuestra guía para reventar las primeras fases de Land of Illusion, un gran game que ayuda a mantener la dignidad del Master System.

Fase 1 - Forest

Te vas a cansar de subirte en árboles y lianas. No hay otra salida. Y tené cuidado con el montón de arañas por el camino. Las hojas flotantes sirven como plataformas de apoyo. Para escapar del ventarrón, agachate. Pero, si te arrastra, quedate apretando el botón 2 para intentar escaparte agarrándote de las lianas. Sin embargo, los ventarrones sirven para atravesar la gran superficie de espinos más adelante. Dejá que te lleve el viento. Detalle: los barriles sirven como arma y apoyo. Vos vas a parar en la rama de un árbol, donde hay una suculenta manzana y una gigantesca víbora a la derecha, bloqueando el pasaje. Después del susto, tomá la fruta y tirala hacia la víbora. El reptil se engulle la manzana y vos atravesás corriendo para agarrar la llave que abre la puerta del fin de la fase.



Saltá encima de la viborita que está cerca de la salida y matala. Seguí por la derecha por un pasaje secreto.

Fase 2 - Lake

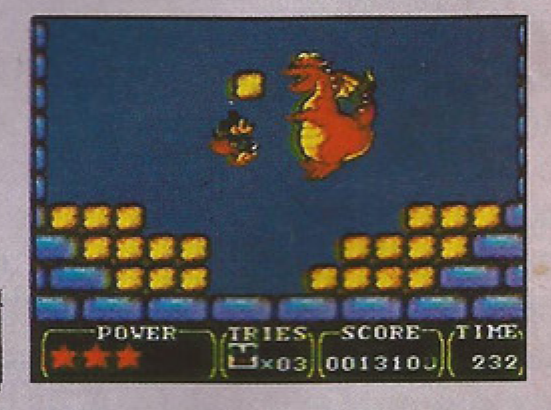
Tené cuidado con tu oxígeno (AIR): cuando se te esté acabando, andá a la superficie para respirar. Hay trechos en este lago en que tenés que esperar que pase la correntada, sino fuiste. Si estás debajo del agua y la correntada se viene con todo, tratá de agarrarte de las plantas.



La llave de esta fase está en un erizo verde. Reventalo y corré hacia la puerta de arriba.

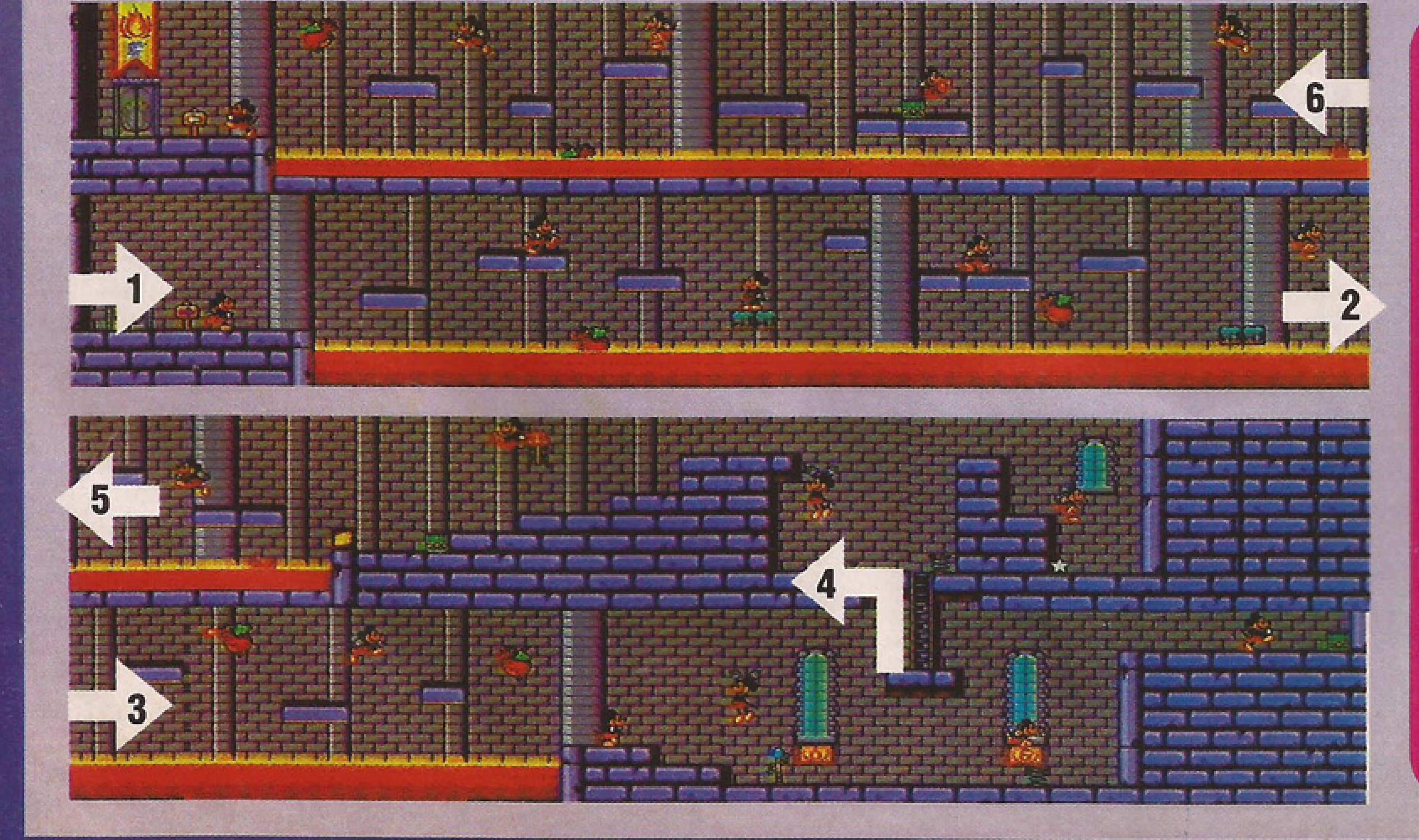
Fase 3 - Blacksmith's castle

Las pestes de esta pantalla: fantasmas de fuego y dragones que intentan achicharrarte y derribarte en las llamas del fondo de la pantalla. ¡Ah, además quemá los fósforos! Ellos también intentan incinerarte. Encontrá una estrellita que aumenta el tamaño de tu vida, dejando a Mickey más resistente. Tomá la flauta mágica y volvé al lago. Todo estará inundado. Hay una puerta en el lado de arriba. Entrá.



¡Qué vergüenza! El jefe de esta fase es refácil: basta darle tres bastonazos para matarlo.

MAPA COMPLETO



No podés caerte al fuego de ningún modo. ¡Si te caés, adiós a una vida más!

Detalle: Mickey no consigue agarrar objetos cuando está dentro del agua.

Fase 4 Ruine castle

¡Clima macaaaabrooo! Cargá las lamparitas y usá los zapallos como apoyo. Son los botoncitos en el suelo los que hacen avanzar la pantalla. Subí a uno, esperá que aparezca otro y andá corriendo. Tu mayor problema será volver con la llave. Reventá al jefe fantasma para encontrar una poción mágica.



Tirá la llave sobre el botón del frente. Corré, subí en la llave y retirá los 2 bloques. ¡Ufa, qué cansancio!

Fase 5 Tiny cavern

Esta fase la atravesás enseguida. Basta hacerse chiquito y tener cuidado con las caídas y las criaturas. Cuando llegues a un pasaje oscuro, entrá apretando el Direccional hacia arriba. Te caerás y tendrás que volver por el trayecto por el que viniste, pero en otro plano.



Mirá solamente el tamaño de Mickey. Aquí, si no se hace chiquito, no pasa de ningún modo.

Fase 6 Flower field

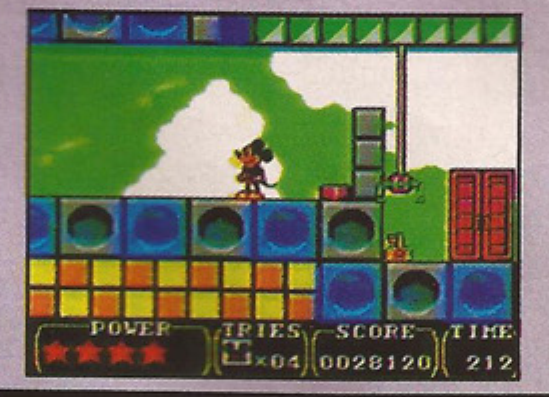
Atravesá esta fase por arriba, saltando de rosa en rosa. Cuando aparezca la florcita que suelta plumas, quedate saltando en una de ellas para pasar el agujero de las plantas carnívoras. Desconfiá de las maripositas y de las viboritas que están para jorobarte. Reventalas.



Hay una vida extra sobre una de las rosas del final de la fase y una llave en la última rosa. ¡Aprovechá!

Fase 7 Toy workshop

Esta fase es complicada. Al avistar un botón rojo, colocá un barril sobre él y usá chorros de las pistolas de agua para subir y bajar por los ángulos. Cerca del primer "?" vas a encontrar una vida escondida. Y hay una estrellita atrás de la primera puerta después de las teclas de piano. La llave de esta fase está dentro de la bola grandota que está colgando en uno de los techos. Para vencer al jefe, acertale cinco veces.



¡Epa! Para atravesar este agujero, dejá la llave. Pasá y apretá el botón en el suelo. Una grúa te traerá la llave.

Fase 8 Palace ruins

Es una pavada. Solamente unos murcielaguitos, abismos ...¡nada muy horrible! No podés usar las piedras mientras están amarillas, pero basta saltar encima de ellas para que se vuelvan grises y se puedan usar. El gran objetivo dentro de este palacio es encontrar la cuerda.

Fase 9 Craggy cliff

Saltá a la segunda piedra de la pantalla hacia adelante y después hacia atrás. Saltá nuevamente del barranco sobre el buitre en el momento en que esté más cerca y aprovechando tu impulso. Vas a caer en una plataforma y encontrar otra estrellita. Encojé a Mickey para revisar la próxima caverna. ¿Cuidado con la oscuridad, eh?



Este buitre está protegiendo la llave. Saltá encima de él y acertale dos veces para agarrarla.



Fase 10 - Desert

Tené cuidado con los cactus y las víboras que se mueven y atacan hasta debajo de la arena. Más adelante, hay un pasaje estrecho. Para entrar, disminuí de nuevo tu tamaño. Vas a encontrar a otro buitre cargando una llave. Mismo esquema: dos bastonazos y tomá la llave.

Antes de abrir la puerta del final de la fase, da saltos bien altos. Quizás tenés suerte y encontrás esos dos barriles



Fase 11 - Good Princess's Castle and Desert

Ahora, Mickey entra en el castillo de su amada Minie, donde aparece una llave enseguida del comienzo. No te engañes, pues no hay acceso directo hacia la puerta de la salida de la fase. Seguí por la derecha. Vas a llegar a un lugar con marcador de pantalla y dos puertas. Entrá por la puerta inferior. Cuando alcances un piso con dos escaleras, tres bloques y un obstáculo de espinos flotante, sólo habrá una salida para continuar trepando. De la derecha hacia la izquierda, colocá el primer bloque sobre el tercero de modo que el obstáculo quede aislado del lado izquierdo. Tomá el bloque que quedó sobrando y subí hacia el otro piso saltando desde los bloques que apilaste. El resto es fácil. Vas a encontrar a Minie y ella te dirá que es necesario volver al desierto. Todo bien. Volvé, entrá en la pirámide y matá a la viborita que está en el huevo.



Golpeá el huevo hasta romperlo. Al salir la viboria ... ¡palo con ella!

ITEMS

ESTRELLITA - aumenta el life	**ZAPATOS MAGICOS** - para andar sobre las nubes
CARITA - vale una vida extra	
TORTA PEQUEÑA - rellena una estrella del life	**CUERDA MAGICA** - para escalar paredes
TORTA GRANDE - rellena toda tu life	**POCION MAGICA** - encoge a Mickey





MASTER OF DARKNESS

Los vampiros llegan al Master. Después de que la serie Castlevania hizo escuela en las consolas de Nintendo, Master of Darkness trae la historia de Drácula a una consola Sega. Una serie de misteriosos asesinatos intrigan a la policía de Londres. Los cadáveres son encontrados totalmente sin sangre. Hay rumores de que algún motivo sobrenatural está detrás de estos crímenes. Un investigador especializado en casos inexplicables es destacado en esta delicada misión.

Vos sos el Doctor Social y tenés que combatir seres muy extraños para revelar el misterio de los crímenes vampirescos. Fantasmas, vampiros, perros rabiosos y otras criaturas muy locas no te dan sosiego. Para empeorar un poco las cosas, muchos enemigos "normales" como jorobados y estatuas quieren darte el tiro de gracia. ¿Genial, no?

Terror en gran estilo

El Dr. Social tiene una preciosa ayuda con las armas especiales para su cacería de fantasmas vivos o muertos. Bumerang, revólver y bombas son limitados. El hacha, espada y martillo pueden ser usados sin preocupación: son ilimitados. Además de las armas, el personaje salta, se agacha y hace diabluras.

Master of Darkness es una excelente presentación. Sus gráficos son superiores al promedio de los games para Master y la música no irrita. El mayor triunfo del juego es su alto grado de jugabilidad. Las respuestas son rápidas y el ritmo del game es muy bueno. Si te gusta un juego de acción largo y lleno de desafíos, no pierdas tiempo: andá corriendo a buscar Master of Darkness.

ARMAS

Hay dos tipos de armas. Las normales aparecen en el cuadradito izquierdo y las especiales en el derecho. Podés tener solamente una de cada una al mismo tiempo.



Tenés que usar los barquitos para ir de un lugar a otro. Son seguros, porque navegan solos.



¡No saltes en la escalera! Sólo podés subir andando. Si decidís saltar, te vas a caer en el piso de abajo panza arriba como una cucaracha.



El primer jefe del game es medio tonto. Pegate a él y usá tu arma normal. Y ojalá tengas bastante energía.



Estos fantasmas femeninos no asustan mucho. Saltá y acertales con tu arma normal. ¡Refácil!



¡Qué locura! Algunas estatuas de cera van detrás de tí: son estas mujeres vestidas de blanco.



Hay varios potes de energía escondidos en las paredes. Enseguida del comienzo del juego, bajá y andá hacia la izquierda, y juntá energía extra.



El diamante revienta todo en la pantalla. El efecto es rebueno: parece una luz enceguecedora en un cuartito oscuro.



Empiezan a ocurrir cosas extrañas... Cuchillos, sillas y cuadros parecen teleguiados. Y tienen un solo objetivo: destruirte.



Enterprises Ltd. JAPAN

SR.CONSUMIDOR :

NO SE DEJE ENGAÑAR, EXIJA LOS AUTENTICOS CARTUCHOS DE MEGADRIVE. SOLO UN CARTUCHO ORIGINAL POSEE ESTAS CARACTERISTICAS.



1. INSCRIPCION MEGADRIVE
2. DISTINTIVO DEL FABRICANTE
3. DISTINTIVO DE SEGA O LICENCIA DE SEGA
4. DATOS DEL FABRICANTE
5. DESCRIPCION DEL JUEGO

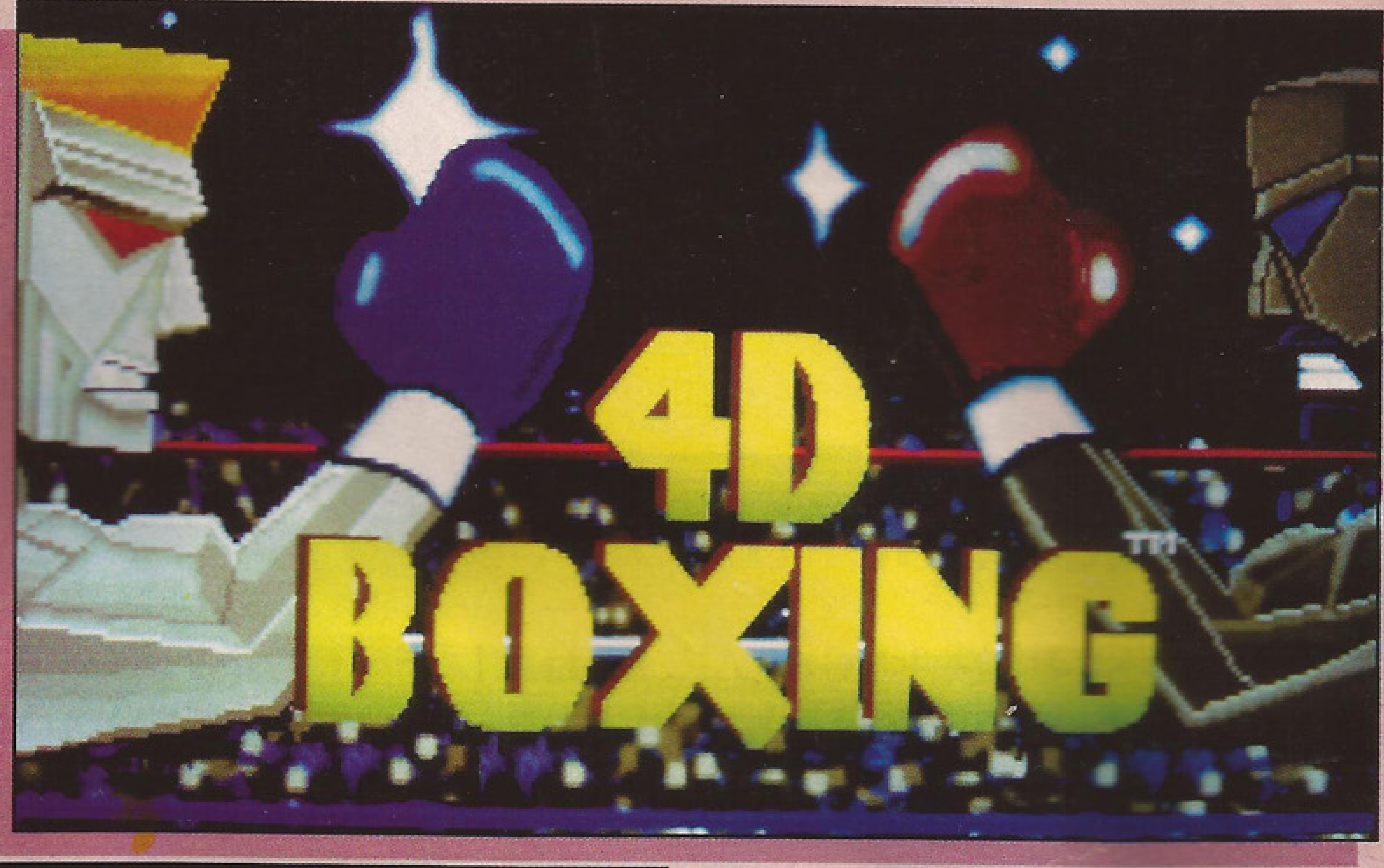
* SOLO LOS CARTUCHOS ORIGINALES VIENEN CON:
- . MANUAL DE INSTRUCCIONES
- . CATALOGO DE JUEGOS

LOS CARTUCHOS FALSIFICADOS POSEEN GENERALMENTE INSCRIPCIONES EN COREANO.
LOS CARTUCHOS FALSIFICADOS SON COPIAS DE JUEGOS ANTIGUOS.
LOS CARTUCHOS FALSIFICADOS CUESTAN LO MISMO QUE UNO ORIGINAL.



GAMELAND S.A
Distribuidor de Sega para Argentina
Tucumán 509, piso 1° (1049) Buenos Aires - Tel/Fax 325-7093/94





Para los que curten los juegos de PC pero están medio podridos de simuladores y de RPGs para "bochos", la soft-house Electronic Arts preparó un game donde tenés que gastarte todo, menos los sesos. 4D Boxing es un juego de box con estilo, gráficos poligonales y un montón de planos para disfrutar. Y lo que el game queda debiendo en definición acaba devolviéndolo con creces en los movimientos. Como en el box, 4D Boxing sigue el mismo esquema de entrenamientos, ranking mundial y cachets. El teclado es, sin duda, la mejor opción. Olvidate del mouse y el joystick. Detalle: el juego está lleno de perspectivas y vistas del cuadrilátero.

Creando Luchadores

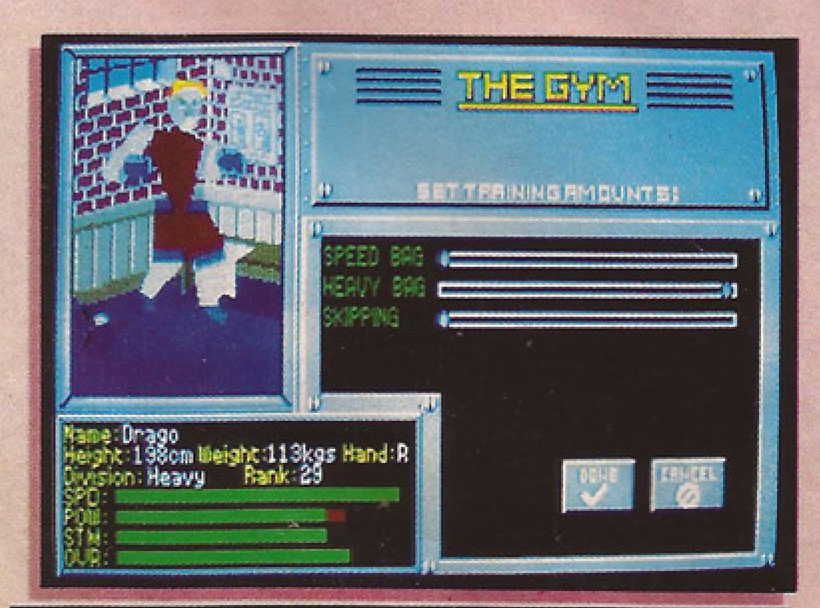
Además de los cincuenta boxeadores que el game ya trae listos tenés que elaborar nuevos pugilistas. Dependiendo de cómo salga tu pupilo, puede ser colocado en una de estas cuatro categorías: liviano, medio, medio-pesado, y pesado. Sugerencia: creá un boxeador que tenga, aproximadamente, 1.85 m. de altura y 90 kilos.



Definí velocidad, fuerza, resistencia, altura, peso, rostro y ropas de tu luchador.

Entrenamiento

Nada de pereza: poné a tu boxeador a hacer guantes y ejercicios. Eso hace que aumenten y mejoren todos sus factores y características. Los entrenamientos sólo ocurren antes de las peleas por campeonatos.



Saltar la cuerda aumenta la resistencia; golpear el punching-ball ayuda en la velocidad, y la bolsa eleva la fuerza.

Ranking Mundial

Vos tenés que jugar con el boxeador que creaste. En este caso, comenzás en la posición 51ª, teniendo que vencer a los luchadores que están arriba. Acumulá dinero y victorias.



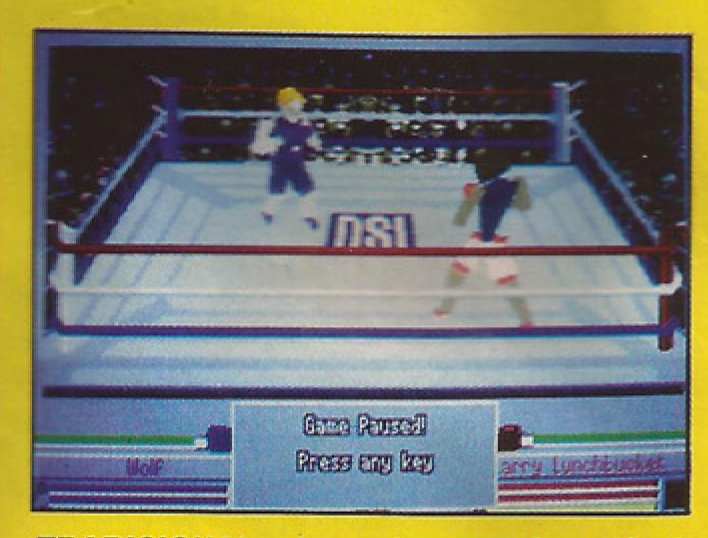
Para subir en el ranking, desafiá a los tres luchadores que están antes que vos. Si perdés con ellos, vas a tener que pelear con los tres boxeadores que están mejor clasificados después de ti.

MARCADORES

Notá que hay tres marcadores en la parte inferior de la pantalla. El marcador de arriba mide la resistencia física, el del medio corresponde a la fuerza de los golpes y el de abajo controla la resistencia general del boxeador. Este último marcador nunca puede ser puesto a cero, si lo hacés el boxeador caerá knock-out.

PERSPECTIVAS

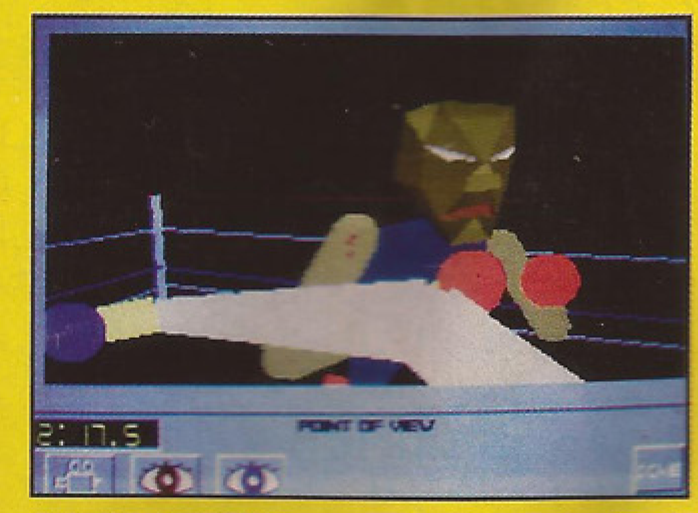
Podés jugar asistiendo a la pelea desde varios ángulos. Estudiá las mejores posiciones.



TRADICIONAL - la mejor para los principiantes y para tomarle la mano al game.



POR ARRIBA - es buena para que puedas sacar los golpes en el rostro.



EN 1ª PERSONA - ves al adversario desde adelante, como en un simulador.



CONSEJOS PARA LOS COMBATES

*** Comenzá el primer round intentando derribar a tu oponente. Eso te va a facilitar las cosas en el resto de la lucha. * Variá siempre los golpes * Tratá siempre de acorralar al adversario contra las cuerdas. * El sonido de los golpes equivale a la intensidad de los petardos. * Luchador alto: tené cuidado con la línea de la cintura y no te quedés muy pegado al adversario. * Luchador bajo: acercate al adversario y acertale en la cara.**

CONFIGURACION MINIMA

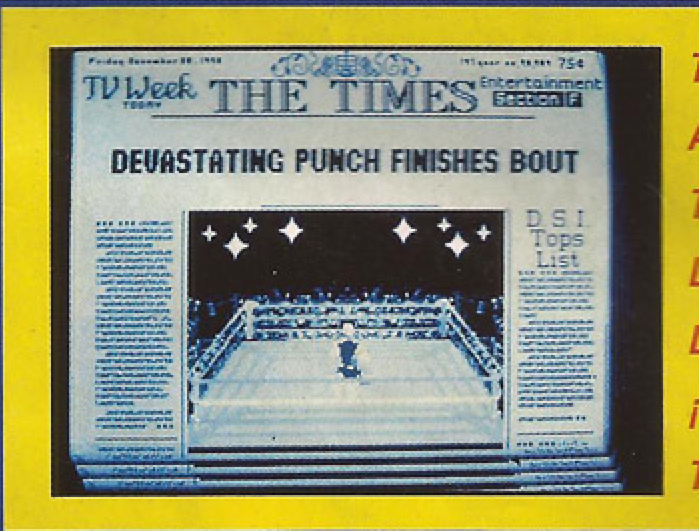
AT 286 con 1.5 Mega libres en el Winchester y Monitor CGA. Compatible con las placas de sonido AdLib, SoundBlaster y Roland.

GOLPES

Usá la tecla **SHIFT** para llamar al adversario para la pelea

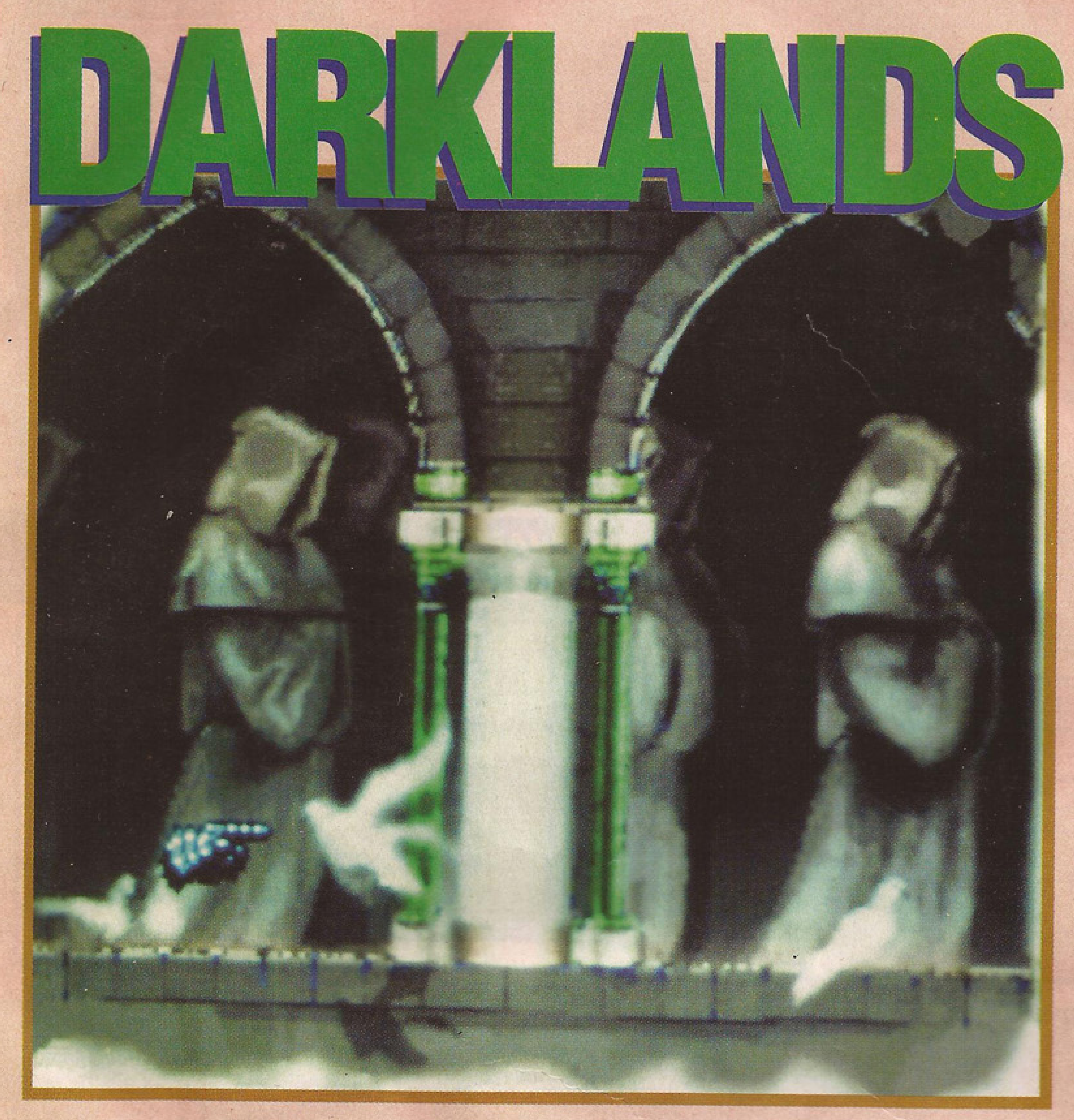
PUÑETAZO EN LA LINEA DE LA CINTURA	ENTER + 1 ó ENTER + 3
1 PUÑETAZO HACIA ABAJO Y OTRO HACIA ↑	ENTER + 2
GANCHO EN LA BARRIGA	ENTER + 4
JAB	ENTER + 5
UPPERCUT	ENTER + 6
GANCHOS HACIA ARRIBA	ENTER + 7 ó 9
DIRECTO	ENTER + 8

LAS LUCHAS PUEDEN TENER ENTRE 3 Y 15 ROUNDS. CADA ROUND DURA 3 MINUTOS



TU DESEMPEÑO APARECE EN LOS TITULARES DE LOS DIARIOS DEL DIA SIGUIENTE. ¡CUIDA TU REPUTACION!

DARKLANDS



La Alemania del Siglo Quince, a fines de la Edad Media, es el escenario de este juego de Microprose, que es uno de los Role Playing Games (RPGs) más completos y "peludos" que se hayan lanzado para la computadora. Caballeros errantes, nobles y curas se mezclan con alquimistas, fanáticos religiosos, ladrones, lobos y dragones, en un game que explora muy bien el ambiente medieval. Vas a tener que construir tu personaje, aprender rezos y fórmulas de alquimia, regatear y vender objetos, todo para conseguir gloria y fama.

El aspecto visual de Darklands deja bastante que desear, ya que la mayoría de las escenas son quietas, y sólo sirven de fondo para los textos. Pero las músicas de la época son increíbles y el desafío del juego es para arrancarse todos los pelos de la cabeza. Un game que va a exigirte mucha intuición, paciencia y buenos conocimientos de inglés.

Pacto de sangre

La aventura comienza cuando cuatro caballeros hacen un pacto de sangre en una taberna: van a conseguir fama y gloria a cualquier costo. Para esto, viajarán por todo el reino, ayudando a los necesitados, matando monstruos y prestando servicios a los señores feudales. Parando en cada ciudad, tienen que descubrir noticias del lugar, definir lo que van a hacer, aprender un poco de alquimia, rezarle a los santos, descansar o ganar algún dinero.



Detalle del mapa: muestra los lugares que vos podés visitar y te da una idea de lo que cada uno puede ser (villa, castillo, etc.)

Armando el personaje

Darklands es muy parecido a los RPGs de los libros (esos en que tenés que armar tu propia aventura), con más texto que imágenes. Por otra parte, podés "crear" tu personaje desde los quince años hasta la edad adulta, eligiendo su origen (noble o campesino) y sus empleos y ocupaciones a lo largo de los años. A partir de lo que vos elijas, tu personaje recibirá puntos de experiencia y algunos puntos extras, para perfeccionar lo que quieras.

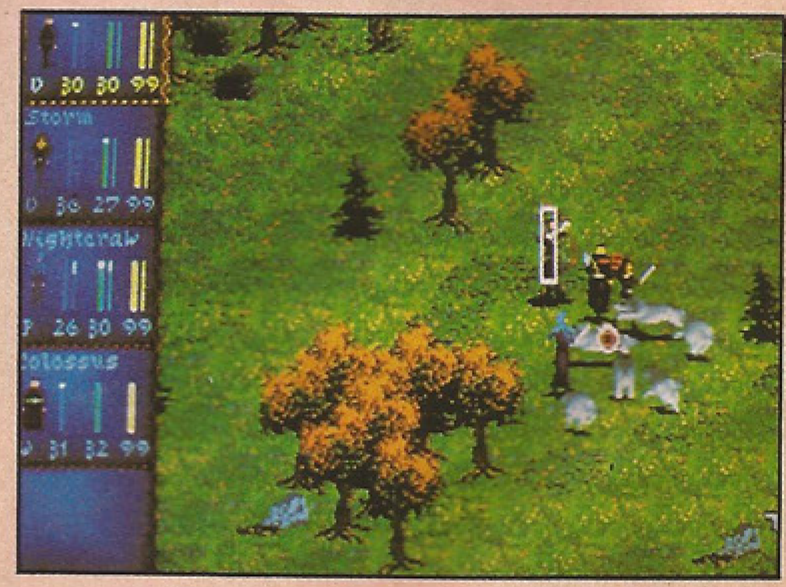
Además de las características habituales de los RPGs, Darklands ofrece una tonelada de otras: sabiduría, virtud, religiosidad, alquimia, lectura y escritura, dominio del latín, conocimiento de los bosques, habilidad en arco y flecha, en armas con punta, etc., etc.



En esta pantalla podés ver todas las características del personaje que vos creaste.

Combates

En las escenas de batalla el juego toma un poco más de acción. Tenés que controlar tu grupo, localizar al enemigo en castillos, terrenos o minas, indicar qué armas y magias utilizar, a quién atacar, a qué santo rezar. Después de tomar estas decisiones, los personajes actúan solitos. Terminada la batalla, hay que dividir los bienes conquistados. Lo que tenés que hacer es tomar todo el dinero y todo lo que sea útil y pueda ser vendido.



Escena de un combate: con el rectángulo vos elegís tu personaje y con la bolita el enemigo al que va a atacar.



Dinero: Poderoso Caballero

Vas a necesitar mucho dinero. En las ciudades, pagás para entrar, pagás para dormir en las posadas (está prohibido circular por las calles de noche) y pagás hasta para aprender cosas sobre los santos.

Magia y alquimia

Conseguir poderes en este game no es fácil. Realizá buenas acciones para llenar tu indicador de virtud. Con tu marcador lleno, vas a poder elegir entre docenas de santos para rezarles y conseguir lo que pediste. ¡Lo difícil es descubrir cuál santo da qué bendición!

Si rezar no va mucho con vos, te queda la alquimia. Pero vas a tener que aprender las fórmulas para los dos tipos de magia: de defensa y de ataque. Y después vas a tener que buscar los ingredientes. ¡Ufa!

Música de primera

Las músicas son, sin ninguna duda, la mejor parte de este game, con cantos para las fases con nobles, campesinos y sacerdotes, incluyendo desde canciones populares de la época hasta marchas fúnebres.

Pero no esperes mucho de la parte visual, que recuerda a la de los primitivos RPGs: la mayoría de las imágenes son fijas, sin movimiento, como pinturas. El movimiento sólo aparece en las secuencias de batallas... y no demasiado. Pero el desafío es tremendo y compensa el resto.



Las posadas son excelentes para conseguir algún dinero. Pero también sirven para aprender alquimia y oír noticias.



En el monasterio aprendés sobre los santos, previo pago de dinero. Ese de la foto es San Heriberto.

CONFIGURACION MINIMA

PC AT 286, 16 MHz, 21 Mbytes libres en el Winchester. Acepta las placas de sonido AdLib, SoundBlaster o Roland.

FERIA

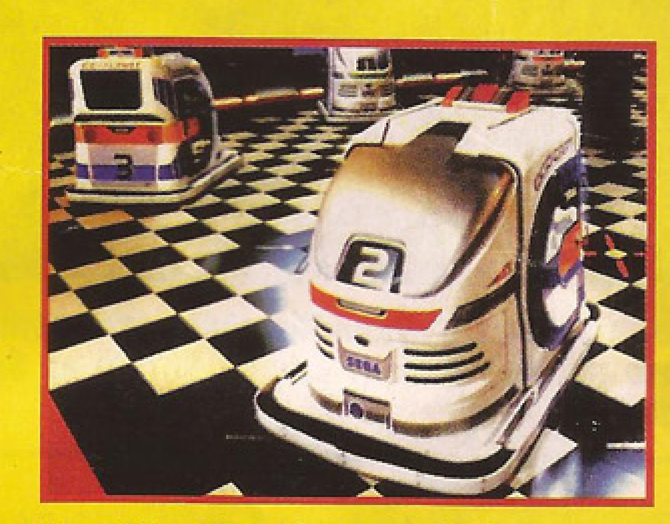
UN SHOW EN EL MUNDO

NOVEDADES GENIALES

Action Games abre un espacio diferente para mostrar a nuestros lectores, de primera mano, los arcades que están enloqueciendo a los japoneses. Son novedades escalofriantes, presentadas en la Aoü Amusement Expo -la mayor feria de arcades del mundo- realizada en Tokio. Sega, Taito, Namco y Konami asombraron a la concurrencia con máquinas fantásticas, que van a hacer las delicias del público este año. Admirá las principales novedades de la feria, seleccionadas para vos y remitidas, directamente de la capital japonesa, por nuestro colaborador.

CCD CART (Sega)

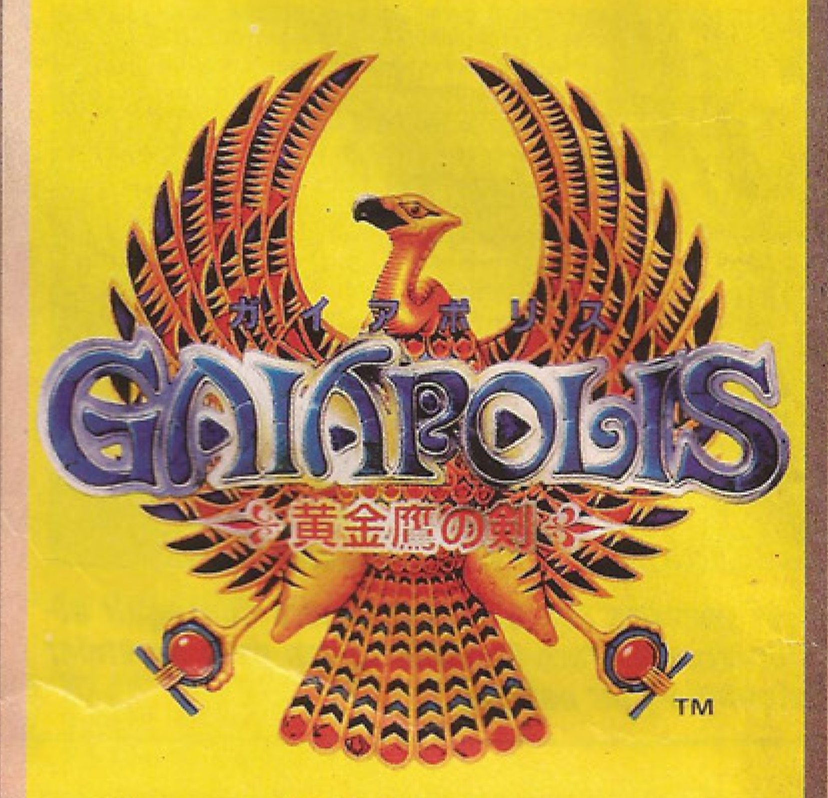
¿Te acordás de ese juego de parque de diversiones que se llama Autitos Chocadores? Bueno, ahora Sega hizo un arcade basado en él. Pero, en vez de, solamente, chocar contra los autitos adversarios, podés destruirlos con tiros de láser. El arcade, para siete jugadores, te hace el bocho con la realidad virtual: ves y sentís a tu auto cuando es reventado. Nuestro corresponsal en Japón tuvo oportunidad de jugar, y desapareció durante dos días. Mala noticia: el precio es tan caro que el CCD CART, probablemente, no llegue aquí. Una pena.



¿Un autito chocador espacial?

GAINPOLIS (Konami)

El nombre es extraño, y el game también. Un RPG donde vivís en un mundo futuro. Lo mejor es que hay opción para dos jugadores, y cada uno puede jugar en el nivel que mejor le parezca. ¿Locura? No, solamente cosas de Konami ...



¿Un arcade RPG? Estos japoneses...

TITLE FIGHT (Sega)

La onda de los arcades de golpes y trompadas parece no acabar nunca. Después de Street Fighter, Mortal Kombat, Fatal Fury y otros menos cotizados, Sega decidió invertir en los pesos pesados. Va a presentar un arcade de boxeo realmente bestial. En Title Fight podés jugar contra la computadora o contra un amigo. Lo mejor es que el contorno de tu cuerpo aparece en tu monitor, juntamente con el cuerpo del adversario. ¡Es una verdadera locura!



El aspecto visual es extraño, pero el arcade es lo máximo.



Este no cabe en tu pieza...

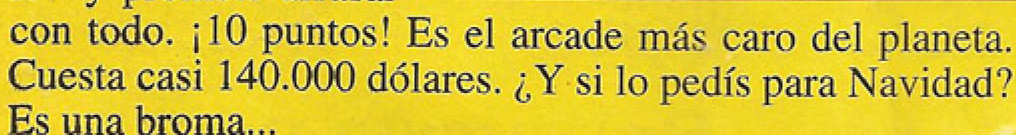
GALAXIAN 3 PROJECT DRAGOON (Namco)

Una pantalla de cinco metros de largo por 2,40 m. de altura reproducida por dos telones. Todo en alta definición. Este aparato forma parte de un game espacial para hasta seis jugadores, donde el realismo da el tono. Los gráficos poligonales recuerdan la realidad virtual.

DE LOS ARCADES

D3 BOS (Taito)

El mayor éxito de la feria. Con un aspecto externo que recuerda al R-360 de Sega, el D3 BOS deja chiquito al sensacional arcade de Sega. Es simple: la máquina puede ser rotada en cualquier dirección, causando la nítida sensación de vuelo espacial. El D3 BOS es la máquina que fue más lejos en el intento de alcanzar efectos de RV y promete arrasar con todo. ¡10 puntos! Es el arcade más caro del planeta. Cuesta casi 140.000 dólares. ¿Y si lo pedís para Navidad? Es una broma...





Más que un arcade, un simulador para astronautas. ¡Locura total!

LOS DIEZ ARCADES PREFERIDOS EN EL JAPON

Estos son los diez arcades que gustaron más al público japonés. Los datos son de "The Coin Op. Journal", publicación japonesa especializada en arcades.

1 - Street Fighter 2 Champion Edition Turbo
2 - Fatal Fury 2
3 - Street Fighter 2 Champion Edition
4 - Warriors of Fate
5 - SD Gundam Neo-Battling
6 - Puyo puyo
7 - Quiz Kokology
8 - Quiz F-1 One-Two Finish
9 - Art of Fighting
10- Super Shanghai

Cartas Ga

ATENCION ESTOS SON LOS DESAFIOS PENDIENTES DEL Nº14, 15 Y 16

Diego D. Amaral Franco - Quilmes

Tengo el juego PIPE-V de Family Game (aunque en la presentación dice GINMICK (!) que gané en el Top Ten de Action Games y no puedo pasar un nivel. En cada nivel de este juego hay "secretos" (ejemplo: en el primero hay un florero, en el 2º hay un reloj de arena, etc.) y al agarrarlos en el mapa general, aparecerán los enemigos con banderas rosadas en vez de blancas. Al pasar el último nivel, teniendo en el mapa todas las banderas rosadas y sin haber puesto CONTINUE, aparecerá un nivel especial, que se encuentra en una isla más pequeña, éste es el nivel que no puedo pasar. Es un nivel muy raro, ya que hay dientes gigantes, gatos que ladran, etc. Al comienzo de este nivel, este pequeño muñequito verde (Ginmick) tiene que caminar por un puente muy raro, y en un lugar del puente (antes de llegar a un gran castillo) la pantalla se pone toda negra y lo único que aparece son dos palabras: "Black Hole" (que significa hoyo negro) y de ahí no puedo salir, ya intenté "las mil y una" pero no pasa nada. Por favor, quisiera que alguien pueda responderme. Hace 7 meses que no puedo pasar esto.

Juan M. Camargo - Gral Madariaga

Con este juego es el problema que tengo con los códigos que pusieron en el top secret del número 7. Conseguí llegar al quinto caso pero no tengo las direcciones, voy a la 8ª y C, de ahí a la 9 y D y ahí pierdo y si pueden, ¿en qué lugares puedo conseguir 2 First-Aid y varios Teargas en el 5º caso? Si me ayudan desde ya gracias, de paso ahí les tiro algunos trucos.

Guillermo E. Crespi - Ituzaingó

Por último quisiera saber como consigo el maletín de la aduana en el Operation Stealth.

Gustavo Gabriel Rago - Capital

Bueno, ahora me gustaría pedirles nuevamente a los gamemaníacos un par de ayudas:

1 - ¿Cómo pasar el laberinto del minotauro en el Indy 4, en el modo fits?

2 - ¿Cómo hago para pasar la fase del canal en el juego The Simpsons 2?

Hablando de eso... ¿Qué pasa con mi desafío? Espero que pronto se resuelva ya que no puedo pasar la parte del Cadillac negro en el Police Quest.

Damián Bulbulián - Ituzaingó

También tengo un problema:

¿Cómo hago para pasar la pantalla "CENTURION FLOOR" en el juego ROBOCOP 2 para Family.

Jorge Amar - San Isidro

Bueno les voy a pedir que me respondan estas preguntas:

-¿Cómo terminar el juego Family Addams y si me podrían mandar la estrategia del juego Moon Crystal?

Raúl Andrés Staudt - Oberá (Mnes.)

Quisiera pedirles, por favor, si alguien me puede ayudar en el juego "La Familia Addams", que no logré juntar más de $956.000.

Javier Suzuki - Lomas de Zamora

¿Cómo puedo pasar la cuarta fase del Lolo 3?

RESPUESTAS A LOS DESAFIOS

Respuesta para Jorge Yolini y Luciano Resa

Para pasar más fácil el nivel 3 de Battletoads (Turbo Tunel) en la parte que la pantalla se acelera al máximo, estrellate contra la décima barra de contensión y te llevará a la ciudad Surf.

Pablo Rodrigo Sánchez
Caleta Olivia / Sta. Cruz

También le respondieron:
Federico Apabloza de Neuquén
José S. Plano de Santa Fe

Respuesta para Mario S. Molaroni

Hola tengo un Super NES y voy a responder al desafío de Mario S. Molaroni:

Para matar a la bruja tenés que saltar sobre la bola de cristal que hay en la mesa, esquivando lo que la bruja te tira. Ahora les doy unos trucos: en Rainbow island para Family, tenés que ir de derecha a izquierda y de izquierda a derecha de la pantalla, tirando arco iris y subiéndote arriba de ellas todo el tiempo. Final Fight de SNES apretá L, R, Select y Start a la vez para elegir vidas y sonidos.

Preguntas: ¿todavía puede ser que el CD Rom de Super Nes sea de 32 bits o va a ser de 16?

¿El SNES puede procesar juegos de 100 mega?

Carlos Fernandez
Capital Federal

También le respondió:
Guillermo Tomoyose de Capital

Respuesta para Ezequiel Jaime

Hola. Soy Matías Diez, esta es mi 2ª carta, espero que llegue rápido, pues la 1ª tardó 6 meses en llegar, o en que la publiquen.

Les pido por favor, que pongan más para Family Game, estoy en desacuerdo con lo que dijo Maximiliano Sanchez, de que con Family se van a quemar, pues acá en Tandil, el 85% tiene Family, de los cuales el 60%, compra Action Games, pues es la única que saca un poco de Family.

Bueno, ahora algunas preguntas, password y desafíos pendientes.

1. ¿Está el Mortal Kombat para Family?
2. ¿Cuánto sale la Genesis?

Estas preguntas son para los desafíos:

1. ¿Cómo hago para encontrar el/la primer/a integrante desde la izquierda (tiene la forma de una campana) (rescued family), pues es la única/o que me falta para terminar "The Adams Family"?
2. Alguien me puede explicar el juego Bigfoot, el de la camioneta 4x4. Pues no entiendo nada. Ni tampoco entiendo el "The Blue Marin".
3. No sé cómo aterrizar, y tampoco pasar la 2ª Fase en el Top Gun 1.

Bueno, ahora algunos password y trucos. Todos para Family.

Viper, final: 081620, haciendo ↑ y Start, tendrás vidas infinitas. Power Punch 2: final: BLPSJNKLJGJWJR, pulsando Select y Start a la vez, pasarás a todos tus contrincantes.

Soccer Power, final: 7464111

Ahora le respondo el Desafío a Eze-

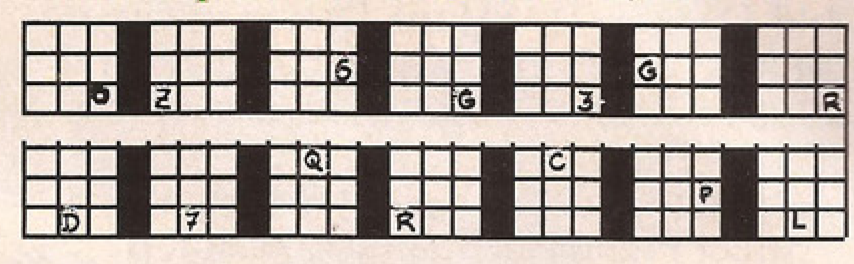
nemaníacas

quiel Jaime, de la Nº 15.
Mirá, Ezequiel, en el G.I. Joe 2, no hay trucos, que yo sepa, lo que vos tenés que hacer, es matar, a los jefes finales de cada misión, a medida que los vas matando, te van dando distintos tipos de armas, y de personajes que te ayudarán, una vez que mataste a 2 jefes, te darán el arma láser, que con ella te serán muy fáciles los jefes que siguen, dándote siempre el password, yo te doy el password de la final; que te servirá de mucho.
Como habrás visto, los password, son 14, estos son llamados vulgarmente TA TE TI, que se dividen en 2 columnas de 7 TA TE TI. Empecemos de a uno.
En el primer TA TE TI ponés:
0, en el 3º casillero de abajo.
En el segundo: 3, en el 1º de arriba.
En el tercero: F, en el 2º de abajo.
En el cuarto: Y, en el 3º del medio.
En el quinto: P, en el 1º de abajo.
En el sexto: F, en el 2º de arriba.
En el séptimo: M, en el 1º de abajo.
En el octavo: H, en el 2º de arriba.
En el noveno: R, en el 1º de arriba.
En el décimo: O, en el 2º de arriba.
En el décimo primero: 9, en el 3º de abajo.
En el décimo segundo: R, en el 2º de abajo.
En el décimo tercero: 7, en el 3º de abajo.
En el décimo cuarto: 0, en el 1º del medio.
Bueno, así termina este largo password. Esta carta la escribí el 22/8/93, espero que llegue rápido, chau y sigan como son, ¡¡¡genios de los videos!!!

Matías A. Diez
Tandil

Respuesta para Ezequiel R. Jaime

¡Hola! ¿Cómo andan? Yo bien, pero un poco preocupado, porque la revista la pude comprar el 11 de agosto, número de la revista: 15. Y mandé el cupón, ¿participan igual? Espero que sí. Bueno, quería decirles a Claudio Galarza, Carolina Beltramo y al criticón de Ivan Alexis Ivanof que si siguen así vamos a poder hacer una novela de "aquellas".
Y ahora me voy a enganchar yo dándole la razón a Caro y a Claudio, porque la carta fue más larga que esperanza de pobre y quería preguntarle a Iván cuántos años tardó en escribirla.
Bueno, voy a cortarla porque si no lo voy a imitar.
Voy a responder desafíos a Fernando Cacurri: no, ése no es el verdadero final, el final sale cuando conseguís todos los tesoros "Krusty", al tocar a tus familiares Liza March, etc.
Ezequiel R. Jaime: te doy el password más importante de G.I. Joe 2, ahí va:



De Yo Noid! no tengo trucos, perdón.
Espero publiquen algunas de mis cartas (2) que mandé.
Soy Marcelo E. Garacotch. Tengo 12 años. Son unos ídolos. Chau.
Hasta pronto y ¡3 hurras por Action Games!

Marcelo Garacotch
V. Alsina

Respuesta para Pablo Agüero

Amigos de Action Games:
Me llamo Mariano Felipe Raverta y vivo en Lomas de Zamora. Tengo la Super Nes y escribí esta carta para responderle a Pablo Agüero. Para pasar al pez en el Smort Ball (jefe del nivel 7 - B). Para matarlo tenés que llegar con muchas "Bolitas Rojas" y cuando pasa por arriba tuyo, empezá a dispararle. Y si cuando se te acaban las bolitas (si no se murió) cuando pasa por arriba tuyo estirate para arriba y saltá para pegarle. Así lo vas a matar. Les voy a dar algunos passwords para el Tiny Toon (de Super Nes):
Fase 1: Plucky, Bugsy, Gusano.
Fase 2: Corre C., Montana Max, Elvira.
Fase 3: Gogo Dodo, Pata, Sweetie.
Fase 4: Elvira, Corre C, Sweetie.
Fase 5: Gogo Dodo, Lobito, Corre C.
Fase 6: Sweetie, Plucky, Gusano.
Quisiera que me manden trucos para el Spider Man and X-Men. ¡Chau! Van a tener noticias mías otras veces.
PD: Publiquen esta carta que no les voy a fallar. ¡Aguante Action Games!

Mariano Felipe Raverta
Lomas de Zamora

Respuesta para Mariano J. Jansech

Action Games:
Quiero felicitarlos por la revista; una vez compré una revista española y no entendí ni medio.
Yo tengo un Family Game y creo que Maximiliano Sánchez es un yoísta, porque la gran mayoría de los argentinos tiene Family y también me gustaría que la revista tenga una sección de Family Game.
Un amigo tiene un Mega Drive y me dio la respuesta del desafío de Mariano Javier Jansech: cuando aparezca la pantalla del título, presiona 100 veces el botón de pausa y luego se reiniciará. Podés llegar hasta la 17, pero no más.
(Family) En el juego Arkanoid, para pasar de nivel sin jugar tenés que apretar el botón A y el Start juntos,

DESAFIO

Desafiamos a todos los gamemaníacos a responder las dudas de los lectores que nos escribieron. En los párrafos de color rojo de esta sección están señaladas sus dificultades. Entre todos los que respondan se sortearán remeras de ACTION GAMES.
Bueno, si sabés la respuesta lo único que te queda es escribirnos. Te damos la dirección:

DESAFIO - ACTION GAMES
Editorial Quark S.R.L.
Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4
(1029) Buenos Aires

Cartas Ga

este truco sirve cuando empezás el juego, cuando pasás de nivel, cuando te morís; podés llegar hasta la 16.
Quisiera saber si los juegos como Sonic II pueden salir para Family, ya que sólo tiene 4 mega; o algún otro juego que no supere los 8 mega que tiene el Family.
Quisiera que me escriban los gamemaníacos de 3 de Febrero si tienen alguna duda o simplemente para hablar. Mi dirección es: Parodi 5287. Pregunten por Gastón.
Otra pregunta: quisiera saber si la fábrica o importador (no sé lo que es) "Sonson", cerró o simplemente están fugados, porque no consigo joystick de esta marca y nadie los quiere arreglar.
Espero que sigan creciendo, volveré a escribirles, son los mejores.
PD: tengo tres pasiones: los video games, las Harley Davidson y el millonario River Plate.

Gastón Defilippis
Caseros

También le respondieron:
Leandro S. Gómez de Buenos Aires
Guillermo Tomoyose de Capital

Respuesta para Maximiliano Sánchez

Hola. Me llamo Mariano Casalini. Tengo 11 años y colecciono la revista desde el primer número. Aquí les mando unos passwords.
Tiny Toon para Mega: andá directo a la final con: PQBB - TXZQ - ZKBB - TXZW - ZGMQ.
Earnest Evans para Mega: para pasar a la fase siguiente, deberás hacer lo siguiente: poné pausa, en cualquier momento del juego y digitá lo siguiente: ↑, A, ↓, B, ←, A, →, B y sacá la pausa y pasarás a la siguiente fase.
Tengo la respuesta para Maximiliano Sánchez, que pedía en la edición Nº 15, sobre el Fatal Fury. Para pasar a Raiden deberás acercártele y arrojarlo. No deberás intentar hacer alguna llave especial, de lo contrario el usará sus llaves.
También les cuento que he pasado los siguientes juegos:
Family: Snow Bross - Double Dragon II - Street Fighter II - Stret Fighter III - Tortugas Ninjas II - Tortugas Ninja III - Super Mario Bross II - Buble Bobble - Chipi Dale - Super Tenis - Donkey Kong I - Donkey Kong II - Donkey Kong III - Battle City - Bomber Man.
Mega Drive: Sonic - Street of Rage I - Street of Rage II - Golden Axe II - Laker Vs. Celtics - World Cup. - Worl lup '92 - Pit Fighter - Super Volley Ball - Wonderboy III - Street Smart - Power Atlet - Tortugas Ninjas - Double Dragón II - Hard Drivin - Super Mónaco G.P. II - Capitán América - Sunset Riders - Earnes Evans - Tiny Toon - Fatal Fury.
Arcade: Golden Axe - Street Fighter II - Street Fighter II Champion Edition
Les suplico que me integren en la lista de los Winners, please.
PD: Aguante y ponga huevo, Action Games!

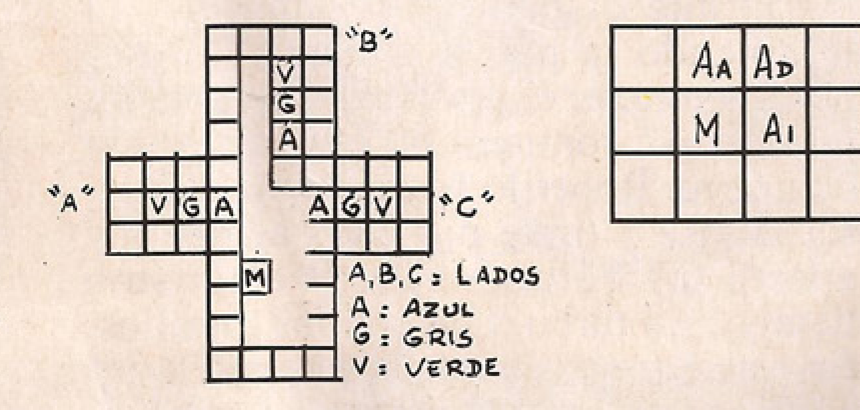
Mariano Casalini
Beccar

También le respondieron:
Luciano A. Sabini de Buenos Aires
Jorge A. Friedman de Capital

Respuesta para Guillermo O. Cortina

Hola, amigos de Action Games. Mi nombre es Jorge L. Mansilla, de capital y tengo un hermano: Ale, de 14 años, pero yo soy más gamemaníaco que él, tengo un Family y me gustaría comprarme una Mega Drive.
La Action Games es mi revista de video games preferida y decidí comprarla solamente a ella entre las leídas anteriormente como, por ejemplo: Micromanía, Super Consolas y Hobby Consolas.
Me gusta el Top-Ten, los concursos, el shots, cartas gamemaníacas, los juegos bien detallados de los cuales alguno que otro tengo y de paso veo cuál me conviene. Quisiera pedirles que pongan más posters, no estaría demás algunos autoadhesivos, unas 500 páginas como mínimo, aunque cueste un poquito más de dinero, pero que nunca sea quincenal porque algunos no la podrían comprar tan seguido entre los cuales me incluyo. Además, también podrían poner información detallada como con el Zelda, a el juego Little Ninja Brothers, que es un verdadero laberinto.
Bueno les agradezco si cumplen mis deseos y les digo que la revista en realidad tendría que ser un libro y no una revista, cosa que cuando uno tiene dudas diga: "vamos a la biblioteca gamemaníaca a buscar algunos passwords y códigos del Gran Libro Universal Action Games".
Les cuento los juegos, que gané todos, de Family: Master Fighter 2 y Street Fighter 3, con todos los luchadores, Adventure Island II y III y tengo que comprarme el I, Power Blade I y II, Goal I y II, Cross Fire I, Toki, Snowbros, 1942, Pac-manía, F1 Hero 2, Joe y Mac, Turtles Ninja II, Tetris, Monster In My Pocket, Arkanoid, Tennis vs. Tennis, Side Pocket, de a 2 players solamente, Battle City, Execite Bike.
También tengo otros sin terminar: Little Ninja Brothers, Indiana Jones, Gyrodine, que lo quiero canjear o vender, Caveman Games, Puzznic, Pacman, Double Dragon III, Elevator Action, Galaxian, Road Fighter, Star Force, Macross, Mahjong II y dos juegos eróticos: uno está escrito en "ponja", yo le llamo Strippoker y, el otro, es más fácil, se gana siempre, es más bien para ver y su nombre de "pirata" pero entretenido es Super Mario: el personaje se parece a Mario, pero sin bigotes y tiene que atrapar dos veces a una chica que se parece a la princesa de Mario, evitando a un perro estúpido que se pone en el paso, no se pierde vidas ni se ganan, no hay puntos sólo hay que chocar el Mario con la princesa 2 veces por fase, primero se desviste y en la segunda chocada hacen lo que se imaginan todos; hay 4 poses diferentes y luego se repite.
Quería pedirle a Action Games que publiquen para Arcade los juegos: Gals Panic, Pipi y Bibis, a veces el nombre aparece WooPee, Perestroika Girls, Virtua Racing, Isle Prehistorik y, si alguno de esos salió o va a salir para las consolas, por favor, gracias y publíquenlos. O.K.
Un truco Cross Fire:
Para pasar de nivel sólo basta hacer B turbo + → sin soltar nada y de la siguiente manera: tratá de avanzar hasta conseguir una ametralladora y ahí hace el truco asegurándote que tu tipo avance sin caminar, o sea, como si fuera un fantasma atravesando obstáculos y cuando la fase muestre que hay una pared, entonces, en el caso de bajar la escalera, bajala y luego tratá de atravesar la pared con el truco, en caso de tener que subir la escalera,

entonces, no la subas y hacé el truco directamente, el tipo se irá de pantalla y el helicóptero de rescate te llevará a otro nivel o misión.
Nota: en la misión del tren vas a tener que avanzar continuamente hasta que se frene y seguí avanzando igual para que aparezcas en otra pantalla para enfrentar a su vez a un helicóptero bien armado y, entonces, hacé el truco y listo.
Estas son respuestas, pero no de juegos para los pibes. Lucas E. Rinaldide, Haedo, Bs. As. (Nº 14).
Sí, hay un game para Family, yo lo conseguí por $ 59, en Nadeshvla, buscá el aviso en la revista por la mitad más o menos, ahí está la dirección y el teléfono. Llamá o andá, aunque en el aviso no diga nada del Game Genie. Chau, pibe Rinaldi.
Para A. Heredia, de La Plata (Nº 14): Pibe, haceme caso, te conviene la Game Gear si es que te gusta jugar en otro lugar fuera de casa o tu habitación, cuando en la tele ya no te permiten, por los gráficos a color, juegos y diversión, si no, fijate los gráficos opacos y desagradables del pobre Game Boy, en la revista lo podés comprar. Chau, pibe Heredia.
Para Diego Benitez de Zárate (Nº 13) El Game Genie para Mega lo vi caro, pero seguro nada más y nada menos que $99,90. ¡Qué Mega precio! ¿Verdad, pibe Benitez? Bueno, yo lo vi en la juguetería 1810, fijate el aviso por el medio en la revista donde las dos páginas hablan de Sega Master Sistem, Mega Drive y Game Gear, adquirí nuestros productos en Capital y gran Bs. As. Mirá si querés te doy la dirección y teléfono, anotá: Juguetería 1810, Av. Rivadavia 5234, tel. 901-8672, Caballito y, si no, buscá el aviso, a lo mejor hay otro negocio en el que ya lo hayan traído y si no, andate a Zárate Brazo Largo. Chau, pibe Benítez.
Para Mariano Mera, de 3 de Febrero: Te conviene la Mega Drive por gráficos, jugabilidad y juegos, siempre y cuando no seas remalcopado del Street Fighter. ¡Ah! y por el precio no te preocupes,vale la pena tener lo mejor por el precio que sea, si no esperá un cacho más y ahorrá The Diner en vez de malgastarlo en pavadas. Chau, pibe Mera.
Para Guillermo Oscar Cortina, de Trelew, Chubut (Nº 15)
Es difícil pero sale tarde o temprano, hablo de Puzznic, a mí también me costó, pero lo pasé y llegué más lejos. Ahí va la estrategia: 3-2: password P7RL. Pantalla en forma de cruz: bloques azul, gris y verde, y uno móvil que sube y baja.
La pantalla se ve en cruz y hay 3 bloques en la izquierda, arriba y en la derecha, después está el bloque movedizo que, como dije antes sube y baja. Bien, entonces, ahora seguí mis instrucciones.
Bloques A o de la izquierda:
Primero: debés dejar que el bloque suba y te sobrepase el bloque azul izquierdo, enseguida agarralo y lo hacés caer, una vez abajo correlo hacia la derecha y dejalo.
Segundo: debés agarrar el bloque azul de arriba y hacerlo caer arriba del bloque movedizo y dejarlo ahí.
Tercero: debés agarrar el bloque azul de la derecha y esperar que el 2º bloque, o sea el que sube y baja, descienda y en el momento justo tirar el que tenés agarrado que es lo más difícil porque si lo lográs debés hacerlo del mismo modo con los otros y cuesta.



M: bloque movedizo.
A: bloques azules.
AA: bloques azul de arriba.
AD: bloque azul de la derecha y último en ser tirado.
AI: bloque azul izquierdo corrido hacia la derecha.
Saludos de su amigo "Select".

Jorge Mansilla
Capital Federal

Queridos Amigos de Action Games:
Soy Sebastián Strycek de Córdoba me dirijo a ustedes para solicitar información a fin de presentar dos videojuegos simulador, tengo los dibujos, especificaciones y títulos. Quisiera saber si ustedes pueden indicarme a dónde tengo que escribir o presentarme personalmente cuando termine las tramas de las historias.
Les mando un truco del Genesis Out Run: para sacar velocidad hiper que levanta 240mph - 360km/h hay que ir al menú de opciones y llevar al modo PRO y hacer →, →, →, y ← Start, luego jugar, llegar a cualquier final, volver al menú de opciones y después se estará a la velocidad hiper.
Bien, no les quito más espacio, por favor, respóndanme lo de mis juegos. Muchísimas gracias y sigan CRECIENDO.

Sebastián Strycek
Cosquín - Córdoba

Hola. Soy Osvaldo de Tandil y soy un GAMEMANIACO.
Tengo el S.Nes, Megadrive y el Family Game. A continuación les voy a hacer unas preguntas:
1.¿Salió el Mortal Kombat para S.Nes?
2. ¿Pueden agrandar un poco más lo de S.Nes?
A continuación les doy unos trucos:
Street Fighter 2
¿Cómo hacer que los 2 Blankas se electrocuten a la misma vez?
1. Juntá a los personajes que parezca que estuvieran de la mano.
2. Mientras uno de los personajes se agacha, el otro deberá presionar varias veces GM (golpe mayor) para poner la electricidad.
3. Ya que uno tiene la electricidad, el otro se pondrá de pie y presionará varias veces GM (golpe mayor).
4. Cuando el segundo ponga la electricidad los 2 se electrocutarán.
Bueno, saludos para:
Capo, Indi, Caniggia, Princesita, Lunares, Puntitos, Castroman y uno muy grande para Boris Man y su hermano Pablo Morsa (Fede).
¡Chau!

Osvaldo Zarini
Tandil

Señores de Action Games:
La revista es la mejor y los felicito porque está cada vez más buena. Quisiera que todas las secciones de la revista tuvieran la misma cantidad de páginas de Arcades. Tengo una Sega Genesis y sus cartuchos. Ahora les doy unos trucos de Megadrive:
Sonic: selección de fases: ↑, ↓, ←, →, A + B + C, Start.

Cartas Gamemaníacas

Sonic: para matar al Robotnik final ponete en una punta, que las columnas no te aplasten y pegale a la columna que está Robotnik y quedate en el lugar donde los rayos estén más separados.
Quisiera que me ayudaran en el Sonic 2 ya que no pasa el jefe del Wing Fortress, quiero que me manden la estrategia de cómo matarlo.
PD: sigan así.

Diego Jose Tripodoro
Lanús Oeste

Hola. Me llamo José S. Plano, de Venado Tuerto, Santa Fe.
¡Qué tal, gamemaníacos! Les escribo para contestar a los desafíos: para Javier Seitz en el juego Tortugas IV para Super Nintendo, en algunas escenas encontrarás pizzas que te aumentan o recuperan la energía. Si jugás de a dos, los dos jugadores deben acercarse a la pizza lo más posible sin tocarla y avanzar los dos al mismo tiempo, así los dos llenarán sus medidores.
Y para Jorge Yolini y Luciano Resa: en este juego se demuestra qué tan hábil son con el pad, por esto la forma más fácil de pasarlo es haciendo en la etapa de las "rampas" traten de ir lo más atrás posible hasta que vean la rampa bien firme y después encarenla sin miedo.
Ahora van los trucos para otro juego que necesitás saber usar el pad "Batman Meet Radioactiv Man", en la fase 1 te encontrarás con un cuadradito con una "cosa" extraña dentro de él que se mueve; bueno, arrojate y entrarás en una etapa de bonus que, además, también es una "warp zone" (en inglés). Empezá a saltar recto (ojo con subirte en un meteorito, si lo hacés vuelve a saltar al del centro).
Tienes un tiempo arriba sigue saltando hasta que más o menos el tiempo esté en 40, entonces quedate quieto, ni siquiera te muevas. Luego de unos cuantos segundos caerás justo arriba de otro planetita, fijo donde habrá un "bicho", agachate y matalo y saltará una B, que sirve para volar, agarrala, en este momento apretá el botón B del turbo, contonces podrás volar. Agarrá todo lo que puedas en cuanto titile, buscá un "bicho" como el que mataste primero, matalo y agarrar la "B" de nuevo para seguir volando (fijate que titila cuando el poder se acaba). Si ya agarraste todo y el tiempo te sobra quedate en un planetita fijo hasta que el tiempo se acabe. Si no te matás antes de que el tiempo se acabe aparecerás en la Fase 2. En el juego aparecen 3 de estos niveles secretos y, entonces, podrás agarrar vidas, puntos, tiros, etc.
En la Fase 2 busca una parte en la que dos rampas, una sube y otra baja, intentá saltar y llegar al que sube. Luego lo demás es fácil. El jefe es el más complicado, tienes que subir por los bichos al llegar arriba, golpealo.
En la fase del agua encontrarás una parte en la que encontrarás unos pasillos paralelos con unos peces, para ser más específico, donde "termina" la fase; no mates al pez. Esquivalo y aparecerás en la continuación de la fase. Primero ve hacia la izquierda, luego saltá en la cinta transportadora y saltá sobre los switch (en algunos tendrás que salvar dos veces).
Luego ve hacia la derecha tendrás que saltar en los bloques, el jefe es Mr Crab, este cangrejo saltará sobre ti de cabeza; en este momento en que sube metete debajo del él. Cuando te esté por volar, pegá un puñetazo (con el botón que dispara) y el cangrejo irá rompiendo la pared. Cuando la rompés, metete en él y repetí la operación, la pared se romperá de nuevo, metete de nuevo. Repetilo hasta que le ganes.
En la fase 3 tirate por unos agujeros y apretá los botones A y B al mismo tiempo, sin turbo. Ojo con los tornillos.
En esta Fase vas a encontrar una "warp zone", metete y te llevará a la Fase 4.
Esta Fase, la cuarta, es la más difícil. Cuando encuentres la señal de final de fase verás que no lo puedes alcanzar, entonces, vete hasta los escaloncitos que están a la izquierda, tomá carrera (podés correr teniendo apretado el botón que saltás), picá bien en el borde y podrás alcanzarla.
El jefe de esta Fase es fácil, golpeá las gotas con tus tiros y le caerá en la cabeza, con 5 ó 6 lo matarás y acá el último jefe dispara agachado a la máquina, el tiro tendrá que pegar al hombre radioactivo en el pecho y él le pegará al cerebro y listo.
Este fue uno de los juegos más difíciles que jugué en toda mi vida. Les cuento que tengo una PC, un Family Game y un Super Nintendo; que tengo los juegos Contra III, Super Mario y el Street Fighter II Champion para mi Super Nintendo, sí, aunque no lo crean.
Lo compré en el exterior y me fijé muy bien si era el original y es el original. Dice Capcom en la presentación del juego y en la caja y realmente es un juegaso. Puedes jugar con los 12 jugadores y los dobles. Me sorprendió cuando vi el número de su revista en la que dijeron que todavía no había salido.
Mi desafío es: cómo se hace para elegir 30 "reset" en el Contra III de S. NES, yo que lo terminé con la opción de 7 reset (por supuesto con un montón de continues). He escuchado también que existe una stage select para el cartucho japonés. Alguien me puede decir cómo son estos dos trucos para el cartucho japonés y yo no les quito más espacio. Y, después de haber visto muchas revistas de video game me di cuenta de que Action Games es la mejor, además, fue la primera revista que tuve de video games. Las compro desde la número 2 y si no pueden publicarla entera publíquenla en dos partes, si me gané algo en el desafío pueden mandarmelo acá, a Venado. Chau y hasta pronto.
PD: perdón por la ortografía.

José S. Plano
Venado Tuerto - Santa Fe

RESPUESTAS DE ACTION GAMES

Para Matías A. Diez:
1- Por el momento no está. Tal vez, cuando estés leyendo esta contestación ya salió.
2- La Génesis vale más o menos $ 290.

Para Gastón Defilippis:
No creemos que los juegos de Sega puedan salir para Family ya que esta máquina es compatible Nintendo.
Del fabricante o importador al que te referís no tenemos noticias.
Nosotros tenemos tres pasiones diferentes a las tuyas: Los videogames, el monopatín y el bostero Boca Juniors.

Para Jorge Mansilla:
Complacemos tu deseo, y el de muchos, de publicar un poster.
Respecto a las otras ambiciones para Action Games no podemos complacerte por el momento pero...

Para Osvaldo Zarini:
El Mortal Kombat es el único game que salió en simultáneo para Super Nes y Mega Drive.
En este número tenés un pedazo de S. Nes.

¡Chau, Fieras!

WINNERS

ESTOS SON LOS Nº1 DEL VIDEOGAME

Pablo Gastón Girge
Quilmes
Federico O. Coda Zavetta
Casilda - Santa Fe
Juan Pablo Boccardo
Córdoba
Justín Boccardo
Córdoba
Martín Vera
Catamarca
Ivan Alexis Ivanof
Vicente López
Gabriel A. Laureiro
Merlo - Buenos Aires
Daniel Cardozo Hasson
Mar del Plata
Maximiliano Bustelo
Capital
Adrián Royo
Capital
Jorge Amar
San Isidro
Mauro Albornoz
Haedo
Darío Diament
Martínez
John Mayan
Haedo
Gonzalo A. Gerona
Capital
Juan P. Diaz Orban
Capital
Germán Romanín
Lanús Oeste
Horacio R. Zon
Lanús Oeste
Daniel R. Soto
Gral. Sarmiento
Santiago Vanina
9 de Julio
Tomás Domínguez
Capital
Leandro S. Gómez
Avellaneda
Adrián I. Romero
Capital
Santiago R. Pinto Guerrico
Capital
Santiago Devia
Capital
Ricardo Braña
Capital
Adrián García
Bahía Blanca
Pablo Agüero
Esperanza - Santa Fe

Javier Llorens
Mar del Plata
Mariano Mera
3 de Febrero
Diego De Carlo
Capital
Sebastián Callejas
Capital
Pablo G. Castillo
Ituzaingó
Fernando A. Ferro
Ezpeleta
Rodrigo A. Lorenzo Durán
Avellaneda
Damián Bulbulián
Ituzaingó
Maximiliano Devolder
Capital
Gustavo Gabriel Rago
Capital
Luis T. Storani
Córdoba
Luciano R. Monti
Avellaneda
Israel Rog
Capital
Osvaldo Ivan Aparicio
Mar del Plata
Alejandro Peinó
Capital
Leandro Suárez
Río Negro
Gabriel Granda Pastor
Quilmes
Diego D. Amaral Franco
Quilmes
Silvio Tapia
Mendoza
Gerardo Diego Germán
Capital
Javier E. Seitz
Caseros
Lucas E. Rinaldi
Haedo
Gustavo E. Lucero
Santa Fe
Fernando Cacurri
Capital
Mariano Lucero
Mendoza
Lucas Fiszman
Olivos
Federico Segovia
Capital
Javier S. Flores
Remedios de Escalada

Juan Manuel Lanza
Capital
Maximiliano Romero
Capital
Adrián G. Alvarez
Moreno
Gustavo Gabriel Rago
Capital
Diego Seoane
Capital
Eduardo Brussa
Montevideo - Uruguay
Fabricio Scrollini Méndez
Maldonado - Uruguay
Claudio Galarza
Capital
Iván Inchausti
Mar del Plata
Hernán Diego Nicoletto
Rosario - Santa Fe
Fernando Giménez Zapiola
San Isidro
Nicolás Olivero
La Plata
Juan Pablo Picasso
Capital
Sebastián Mezio
Misiones
Pablo Rodrigo Sánchez
Santa Cruz
Federico Apabloza
Neuquen
José S. Plano
Santa Fe
Carlos Fernandez
Capital
Guillermo Tomoyose
Capital
Matías A. Diez
Tandil
Marcelo Garacotch
V. Alsina
Mariano Felipe Raverta
Lomas de Zamora
Gastón Defilippis
Caseros
Luciano A. Sabini
Bs. Aires
Mariano Casalini
Beccar
Jorge A. Friedman
Capital
Jorge Mansilla
Capital

Ya hay 83 Winners a los que le sobra aguante.

¿Cómo, vos no figurás?
¡Lo que te devoraste hermano!
Vencé el Desafío y anotá tu nombre en la lista de los Nº1.

Los winners que se incorporaron este mes ganaron, todos, una remera de Action Games

market place

market place

market place



10 AÑOS EN VIDEOJUEGOS
CONSULTE A UN ESPECIALISTA

SUPER NINTENDO - SEGA GENESIS - MEGA DRIVE - MEGA CD - WONDER MEGA - NEO GEO - NINTENDO - MASTER SYSTEM - ENDING MAN - FAMILY GAMES - GAME BOY - GAME GEAR - CONSOLAS - ACCESORIOS - COMPRA - VENTA - CANJE - SERVICE

LOS MEJORES PRECIOS DE PLAZA
VENTAS MAYOR Y MENOR

SABADOS ABIERTO TODO EL DIA

CIUDAD DE LA PAZ 2045 LOCAL 94
GALERIA LOS ANDES FAX 785-8413

VIDEO GAMES
PREMIER

EN CARTUCHOS ... NADIE TE DA MAS!

FAMILY GAME

SEGA GENESIS - SEGA MEGA DRIVE - SUPER NINTENDO - GAME BOY - GAME GEAR - SUPER VISION - GAMATE

MAS DE 800 TITULOS EN CARTUCHOS

Libertad 482 (1012) tel: 382-5279



¡HOLA, CHICOS DE **BARILOCHE!**



ELECTRONICA
CREADORES DEL VIDEOGAME

APOLO - FAMILY
ENDING MAN - SEGA - SUPER NES

LOS ESPERO A TODOS EN LED. EL CANAL DE JUEGOS EN TU TV

TODOS LOS ACCESORIOS PARA 8 Y 16 BITS
PISTOLAS - AMETRALLADORAS - COMANDOS DE AVION, NAVES, AUTOS, MOTOS - SIMULADORES - DIDACTICOS PARA DIBUJAR Y COLOREAR EN LA PANTALLA - MODIFICADOR Y POTENCIADOR DE JUEGOS - MENACER - SUPER SCOPE 6
JOYSTICKS VARIADOS MODELOS
TARJETA - INALAMBRICOS - PROFESIONALES - SIMPLE Y DOBLE COMANDO
PRIMER GAME CLUB DE BARILOCHE - CUMPLIMOS 6 AÑOS

STREET FIGHTER II - SONIC 2 - TINY TOONS - FINAL FIGHT - ALIEN - TORTUGAS - SIMPSONS - TOM & JERRY - MARIO KART - F-ZERO - GOAL 2 - PICAPIEDRAS - JOE & MAC - X-MEN - GOLDEN AXE - PRINCE OF PERSIA - FERRARI - GP MONACO - STAR FOX - UN SQUADRON Y MUCHO MAS ...

UNICO CENTRO INTEGRAL DEL VIDEO JUEGO
SOMOS ESPECIALISTAS Y PIONEROS EN BARILOCHE.

SABADOS TODO EL DIA

GRAN VARIEDAD DE JUEGOS
VENTA, ALQUILER Y CANJE

Gallardo 834 - S. C. de Bariloche


UN